no.413
1991年10/15
ゲームマシン
アミューズメント通信
OCTOBER 15, 1991

GAME MACHINE
Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., Wakasugi Bldg., 18-2, Doyamacho, Kita-ku, Osaka, 530 Japan. Subscription rate: Overseas (air mail) - US$ 180.00 / year.
NO part of this magazine may be reproduced without expressed permission. 禁転載
毎月２回(1日・15日)発行　昭和56年10月17日第３種郵便物認可　発行所　株式会社 アミューズメント通信社　〒530大阪市北区堂山町18－2(若杉ビル)　☎06(314)0309　FAX 06(314)3821　定価400円 年間購読料9,880円(送料共、消費税込)

AAMA、AMOA、JAMMAの
3協会会長の頂上会談
AMOA91を機に初めての試み

ＡＭＯＡ91（**詳しくは本号8めん以下に**）会期中の九月十三日、午前八時半から三時間にわたって、米国ＡＡＭＡとＡＭＯＡそして日本のＪＡＭＭＡの各会長が集まり、サミット会談が開かれた。これら三協会のトップ会談は初めてのことで、両国コインマシン業界の新しい関係を予告することになった。

会談はＪＡＭＭＡ中村雅哉会長がホスト役となって、ラスベガスヒルトンのスイートで行なわれた。出席したのはＡＡＭＡのビル・リケット会長、フランク・バルーズ元会長、ボブ・フェイ専務、ＡＭＯＡのジム・トルカーノ会長（90―91度期）、ジーン・ウルソ会長（91―92年期）、そして中村会長の補佐役としてナムコの井木俊治氏。ＡＭＯＡ会期中の忙しいさなか集まった。

会談では両国業界の発展をめざし、中南米における韓国・台湾製コピー基板問題など、具体的な話題をもとに幅広く話合ったとのこと。終始なごやかな雰囲気の中で進められ、今後は三協会のより緊密な連絡と相互理解を得るため一層の努力をすることで合意した、と中村会長は述べている。

（**26めんに出席者全員の写真**＝左からバルーズ氏、トルカーノ氏、中村氏、リケット氏、ウルソ氏、井木氏、フェイ氏）

ラスベガスでの三協会サミット会談にて（左から）ＪＡＭＭＡ中村会長、ＡＭＯＡジム・トルカーノ会長、ＡＡＭＡビル・リケット会長

日米のＴＶゲーム主役
世界の注目を集め日本のＪＡＭＭＡショー

第29回ＡＭショーの第２展示場にて、大変な人だかりでごった返したタイトー（左側）とナムコの小間のようす

ＪＡＭＭＡ主催「第29回ＡＭショー」が十月二―三日、東京・平和島の流通センター（ＴＲＣ）で開かれ、ＴＶゲーム機を中心にその他アーケードゲーム機、遊園施設・乗物機のほか各種関連製品などさまざまなＡＭ機器が、前回より二社多い四十九社（出版関係四社を含む）の出展により展示された。

このＡＭショーは日本のＡＭ業界最大の催しで、米国ＡＭＯＡ、英国ＡＴＥＩ、西独ＩＭＡと並ぶ国際的展示会。とくに業務用ＴＶゲーム機の開発では世界の市場をリードし、主役となっている日本のメーカーの果たす役割が大きいことから、世界的に最も注目されるショーとなっている。

会期中の入場者数は主催者側によると、初日が一万六千人（前回一万二千人）、二日目が九千人（同八千五百人）で、延べ二万五千人（同二万五百人）と前回を四千五百人も上回り盛況となった（海外分は集計中）。

今回は従来の三フロアの会場に新しくアネックス（一フロア）を加え規模が大きくなったが、それでも会場が狭いというこれまでの課題は解消されず、二日間とも会場内はごった返し、とくにＴＶゲーム機メーカーの小間などは身動きもとれないほど超満員となった。

展示内容について（**次号で詳報**）、ＴＶゲーム機分野では今回も多数の新作が披露された。うちセガ社の立体映像ゲーム、コナミとナムコなどの高度な映像技術を駆使したものが話題となった。内容的にはドライブと格闘ゲームが増え、シューティングものも根強さを見せた。また従来日本では定着しにくかった四人用ＴＶゲーム機の開発に、数社が力を入れていくことを示した。

その他アーケードゲーム機ではこまや、ナムコなどが意欲作を出品。一方でクレーン機が多数展示され、これに伴い景品を扱う業者が急増していることを見せつけた。

乗物機分野は今回も開発意欲とともに、高水準にあることを示した。

メダルゲーム機では子ども用と多人数用が増える傾向となっている。

左の写真上は開会式でテープカットする（左から）ＡＡＭＡのビル・リケット会長、ＪＡＭＭＡの中村雅哉会長、通産省産業機械課の河野博文課長。左は開会式直後に会場へ入る来場者ら

2万5千人が入場し活況　来ひんにAAMA会長も

さて初日、会場の入口前で開会式が行なわれ、ＪＡＭＭＡの日南香専務の司会で進められた。

ＪＡＭＭＡの中村雅哉会長は「私は二十一世紀は精神性の時代で、アミューズメントは思いやりの心を基本とするエンターテイメントへと移っていくと考えており、その意味でアミューズメントは〝新興宗教〟と言える」とし「我々の考えていることを社会に問うのがＡＭショーだ」と挨拶した。

来ひんの亀井静香衆院議員は「経済が悪化しても国民には遊びが必要なので、一層の発展を期待する」と語った。また通商産業省産業機械課の河野博文課長は「余暇産業の中核的存在として、健全機の開発で国民生活に寄与してほしい」と挨拶。

米国ＡＡＭＡのビル・リケット会長は「ＪＡＭＭと密接な関係を保ち、コピー対策など業界発展に努力していきたい」と述べた。

来年のJAMMAショー

「8月、幕張」の可能性

JAMMA第11回理事会でショー論議

㈳日本アミューズメントマシン工業協会（事務局東京、中村雅哉会長、JAMMA）は九月五日、東京・新橋の第一ホテルで第十一回理事会を開き、来年以降のAMショーの会場運営について再度討論した。

理事会ではまず㈱コインジャーナル（本社大阪、小林一郎社長）の賛助会員入会申し込みについて検討した。同社は、AMショーでギャンブル機の宣伝を派手に行なったため、JAMMAは非協力的と八三年二月に除名したもの。規定では三年後に再入会の資格が生じるが、二年目に再入会を申し出て断わられた経緯がある。今回は金沢理事（ジャレコ）とシグマの推薦を得て申し込んで来た、との説明があった。

これについて中山副会長は「除名の理由はJAMMAの基本に関わることだったので、その後同社の基本姿勢が変わったのか確認する必要がある。変ってなければ、入会には問題がある」と指摘した。

これに対し金沢理事は「同社の広告宣伝は現在さほどひどくなく、大手も広告を出している。悪ければ出さないはずだ。健全娯楽推進委員会としても、何か問題があって注意しようとしても、会員でないと言えない。会員にして協力させるほうがいい。もし過去のようなことがあれば厳重に抗議し、しかるべき手段をとることができる」と説明した。

また中村会長は「私は除名の急先峰だった。その後小林君に何回か会って話をした。良くなり、酒もやめているようだ。協会に入れてもいいと思うが、金沢理事は責任を持って指導してほしい」との意見を述べた。

こうしたやりとりがあって、金沢理事の監督を前提に同社の入会は承認された。同協会で、除名された業者の再入会が認められたのは、これが初めてとなる。

AMショーの会場について九二年八月二十七―二十九日なら幕張メッセの三ホール（TRCの倍に当たる）を使うことができるようになったと報告があり、この件について討論することになった。まず、出展料は少し高くなるが具体的には示されなかった。

矢野理事は「一般公開に反対。トレードショーに徹して二日間で十分である。オペレーターの稼ぎ時である八月に開催するのは大きな問題があると思う。スペースを倍にする根拠も明らかではない」と述べた。

これに対し中山副会長は「現状だけでなく将来の観点から考える必要がある。米国では業務用とコンシューマーを含めてAMビジネスと呼んでいる。業務用という狭い範囲でなく、コンシューマーまで広げることにより、AMショーを権威ある催しにしたい。八月開催がいいとは思わないが、これしか取れないのだから仕方がない。オペレーターが客と言うが、一般客がいなければオペレーターにとっても商売にならないのではないか。会場を二倍に広げることについては、コンシューマーを含めれば十分可能だ」と反論した。

こうして原案は、九二年のAMショーは八月下旬、幕張メッセの三ホールを使用、三日間のうち三日目を一般公開にし、出展機器の範囲に家庭用TVゲームを含める―という内容がほぼ明らかになった。原案に反対の意見は次のとおり。

「JAMMAは業務用AM機の工業協会であって、玩具の協会ではない。コンシューマーを含めるのは定款に反することになる。業務用を決しておろそかにしないでもらいたい」（川楠理事）。「コンシューマーの出品、三日間開催については決議されていない。研究することだけだ」（矢野氏）。「業務用には歴史があり、自信を持つべきだ。コンシューマーの力を借りなければならないのはどうか」（木村理事）。

このように家庭用TVゲームを出品範囲に入れることに反対の意見が相次ぎ、家庭用と業務用を含めたAM機のショーとする原案とは対立したままの討論となった。このため、改めて項目を作ってアンケートを採ることになったが、その対象を全会員とする川楠氏と理事会メンバーにとどめるとする中山氏とに分かれ、結局ショー委員会メンバー（理事会メンバーと同じ）から採ることになった。この問題はさらに今後討論されることになっている。

以上のほか、①今回からショー合同パーティー券を一万八千円に値上げし、枚数を千四百枚以下とすることになった。②セミナー開催について素案が提出されたが、再検討することにした。③米国AAMAとの実務者レベルの会合と会長懇談会の予定が了承された。健全娯楽推進委員会など委員会・部会の活動報告があった。

村田常務が社長を兼任

北海道の子会社

苫小牧にトーゴ北日本を設立

村田利勝社長

㈱トーゴ（本社東京、山田數夫社長）は八月二十六日付で北海道地区に子会社、トーゴ北日本を設立した。同社では北海道支店が苫小牧のファンタジードームなど北海道地区を担当してきたが、業務拡大に伴うメンテナンスとサービスの向上のため現地に子会社を作ったもの。従来の北海道支店に代わり、札幌、苫小牧、帯広、八戸（青森）の各営業所を統括する。

新会社の出資比率はトーゴ六〇%、その他は取引銀行など。約三千三百平方㍍の土地、七百平方㍍の建物を所有、遊園施設などの生産、メンテナンスなど担当する。

新会社の社長にはトーゴ常務サービス本部長の村田利勝氏が兼任、北海道支店長だった山崎信作氏は業務部長に就任した。うち村田氏は代表取締役、山崎氏は取締役で、このほかトーゴの山田社長ら六名のトーゴ役員がトーゴ北日本の非常勤役員となっている。

㈱トーゴ北日本＝北海道苫小牧市字沼ノ端十八番七十七、☎（〇一四四）五七―一〇五〇、村田利勝社長。

AM業界の
トータルアドバイザー
業務内容
●ゲームコーナーの共同経営
●ゲームマシンの長期割賦販売
●ゲームソフトの共同開発
ケイ・アミューズメントリース㈱
●東京03(3709)3711　●大阪06(365)8879

マーケティング部会

ショーを話題に

会場、会期など意見交換

JAMMAのマーケティング部会（菱川文博部会長）は九月三日、東京・永田町のTBRビルで第二十四回会合を開き、AMショーのあり方について意見交換した。

AMショーについてはこれまでの会場が狭すぎることによるもので、広い会場を確保すべきとの声が多かった。また会期が二日間では短かすぎるので、三日間とし最終日は一般公開してよいという意見もあった。

一方、JAMMAが企画しようとしている地方でのAMフェスティバル（仮称）について、JAMMAが費用を一部負担するにせよ、参加できるメーカーは限られており特定の業者のPRの場になる可能性が指摘された。こうした地方の催しよりも、AMショーを改善することが先決ではないかという意見が強かった。

これに関連して仙台での展示会について、出展社の多くは現地での売り先を決めてから出展したようだ、また地元（東北）の業者はわずかで東京の業者のほうが多かった、などの感想が披露された。一般客に開放することについては、意味や目的がはっきりしていないため否定的な見方も示されている。

以上のほか新製品情報の交換、自動販売機とクレーン機の複合機についての警察庁・保安課の見方についての報告などがあった。

JALECO

可愛くてクレーンに釘付け！
ジャレコの景品用ぬいぐるみ。

ぶたさんファミリー

じゃじゃ丸ファミリー

バラエティファミリー
ポリンキー・ヒーおばあちゃんファミリー
クリスマスファミリー

ワンダーハンティング
ポップなデザインとワイドな景品ルームで
ハイ・コストパフォーマンスを実現！！

ワイドな景品ルーム
お子さんも楽しめる低い操作パネル
楽しいBGMと音声合成でアピール
景品取得数もチェック
メンテナンスもスムーズ
外形寸法：(H)1,949mm×(W)1,710mm×(D)880mm
重量：約215kg　消費電力：約170W

ミニハンティング
エレベーターに入る
コンパクトサイズ！

ワンダーハンティングのコンパクトタイプ
2台〜3台のセットで高インカムを実現
外形寸法：
(H)1,929mm×(W)900mm×(D)877mm

ジョイフルカード
連続挑戦で
一気に攻めろ！！
通常のポーカーより役が豊富
フィーバーチャンスで大量獲得
ゲームを盛り上げるダブルアップ
外形寸法：(H)2,100mm×(W)2,250mm×(D)1,470mm
重量：約450kg　消費電力：2kW(定格)　3kW(MAX)

スーパーアクシス
見やすい画面＆コンパクトボディの
メダルマルチ筐体！

コントロールパネル交換で幅広く対応
手軽に行なえる前面メンテナンス
クレジット数の変更も簡単
25∅メダルを最大1,900枚収納
外形寸法：(H)1,925mm×(W)670mm×(D)640mm
重量：約120kg　消費電力：120W

メダルゲーム機の設置運営につきましては、「メダルゲーム場運営基準」を守ってご使用下さい。

株式会社ジャレコ
（本社）〒158 東京都世田谷区用賀2-19-7 ☎03-3708-4811(大代表)　03-3708-4810(販売一部代表)　(サービスセンター) 〒158 東京都世田谷区上用賀5-24-9 ☎03-3420-2271(代表)
（大阪）〒564 大阪府吹田市垂水町3-18-33 ☎06-385-5100(代表)
（福岡）〒812 福岡市博多区東比恵3-11-18水巻第1ビル ☎092-482-6811(代表)
※改良の為、仕様・デザインを予告なく変更する事があります。当社の製品価格には、消費税は含まれておりません。

SEGA

32 SYSTEM
「システム32」第4弾！
通信機能搭載！！
F1 F-1エキゾーストノート
EXHAUST NOTE
デュアルキャビネット

リアルサウンドと緻密な画像が
究極の走りを実現！

「システム32」により、今までにない緻密でBIGなレーシングマシンが、そして、迫力の走行シーンとリアルサウンドが、F1レースの臨場感をあますところなく再現しています。しかも、通信機能で興奮の2人同時プレイも実現。高度なレーシングテクニックを駆使し、ホットなレース展開が楽しめます。

■F-1エキゾーストノート　デュアルキャビネット仕様
●外形寸法(mm)：1,780(H)×1,255(W)×1,700(D)
●重量：　kg　▽95-3386　PAT.PEND.
●消費電力：AC100V　　W

比類なきBIGマシン！！

「システム32」第3弾！
4人同時プレイ可能！！
スパイダーマン　ザ　ビデオゲーム
SPIDER-MAN THE VIDEOGAME

◀マルチキャビネット
スイング

最高の興奮度で
プレイヤーを直撃！

4人のコミック・ヒーローがド迫力の大暴れ！
4人の人気アメコミ・ヒーローの中から好きなキャラクターが選べる痛快アクションゲーム。迫力満点のアクションシーンの連続で、新規ゲームファンが急増中です。

■マルチキャビネット　スイング仕様
●外形寸法(mm)：1,980(H)×880(W)×995(D)
●重量：125kg　▽95-3508　PAT. PEND.
●消費電力：125W

SPIDER-MAN TM & © 1991 Marvel Entertainment Group, Inc. All Rights Reserved.
Spider-Man, Black Cat, Sub-Mariner, Hawkeye, and the distinctive likenesses thereof are trademarks of Marvel Entertainment Group, Inc. and used with permission. "SPIDER-MAN™, The Videogame" is produced under license from the Marvel Entertainment Group, Inc.

Time Traveler タイムトラベラー
HOLOGRAM
ホログラム
マジカル立体映像の中で闘う
超時空戦士ストーリー！
特殊3D効果が未体験のゲームゾーンへとプレイヤーを誘う「ホログラム」。立体実写映像を直接コントロールする新感覚のゲームシステムが、驚異の集客パワーを発揮します。

■ホログラム仕様
●外形寸法(mm)：1,830(H)×1,085(W)×1,250(D)
●重量：205kg　▽95-2368　PAT.PEND.
●消費電力：AC100V　220W

SONIC

株式会社 セガ・エンタープライゼス
本　社　東京都大田区羽田1-2-12　電話03(3743)7432(国内販売事業本部)
電話03(3743)7438(海外販売事業本部)
電話03(3743)7433(AM施設事業本部)
電話03(3743)7533(総合レジャー開発本部)
札幌支店　札幌市豊平区豊平五条3-2-34　電話011(841)0248(代表)
関西支店　大阪府豊中市庄内栄町5-5-14　電話06(334)5336(代表)
博多支店　福岡県福岡市中央区白金2-5-15　電話092(522)4717(代表)
広島支店　広島市中区河原町11-17フルミチビル　電話082(293)7979(代表)
名古屋販売　愛知県名古屋市西区中沼町118　電話052(502)9161(代表)

AOUエキスポ92は

2月25―26日、幕張に

AOU第6回理事会で表彰店を決定

(社)全日本アミューズメント施設営業者協会連合会（事務局東京、梅原靖三会長、AOU）は九月十三日、京都駅前の京都タワーホテルで第六回理事会を開き、各会員団体から推薦された「模範優良店」を承認したほか、来年のAOUエキスポの会場を幕張メッセとすることなどを決めた。同理事会には委任五名を含む十九名の理事が出席した。

梅原会長が「業界は比較的平穏無事に進行しており、これといった大問題も起きていない」と挨拶した後、議事に入った。

「模範優良店」については AOU「模範優良店表彰規程」によると、各会員協会が会員数に応じて定められた数の候補店を選出し、所属の地区協議会に提出。各地区協議会はこれをAOUに推薦し、AOU理事会で承認後、全国大会の場で会長が表彰するというもの。同「規程」では「保守管理、清掃、接客態度、関連法規およびAOUの諸規制に基づく運営などが、他の店の模範になっていること」を「優良店」選出の条件としており、表彰後にこの条件を満たさない状況が生じた時は、地区協議会が主体となり改善勧告あるいは表彰の取消しを行なうことになっている。

健全営業推進委員会の峯久委員長から、表彰対象店が全国で百三十一店（18めんに掲載）となり、各協会に割り当てた店数の合計百五十八店を下回ったとの報告があった。全国四十二協会のうち七協会が選出をしなかったほか、五協会が割り当て数を満たしていないという結果になった。

このことについて峯委員長は「どの店を選ぶか意見がまとまらなかったところや、県協会独自に基準を決めてからにするというところがあったようだ」と説明し、地区協議会の推薦どおり表彰することで承認された。

なお大植正道理事から「新しい店は良く見られがちだが、営業年数も考慮したほうがよい」との意見が出されたため、年数を含め同「規程」を再検討することになった。

この表彰式は全国大会（十一月七日、熊本・阿蘇のアーデンホテル阿蘇）で行なわれる。同大会では表彰式を中心に各委員会の状況と活動計画発表、意見交換、懇親会があり、翌日は観光またはゴルフ組に分かれる予定。

来年のAOUエキスポについて駒井徳造ショー委員長は「横浜の新会場（十月完成）を予定し予算を組んだが、実行委員（東京都協）で視察した結果、搬入出の車両待機場所が整備されておらず不安があることから、来年も幕張メッセで開き、スペースは前回の二倍の二ホールにしたい」とし、このことから予算より会場費約二百八十万円、諸経費約百万円増額になるとの説明があり、承認された。開催期間は平成四年二月二十五―二十六日の二日間となっている。

なお同ショーに関連して内田博顧問から「AOUが中心に行なうことにして、JAPEAに共催を呼びかけたらどうか」との意見が出されたが、駒井委員長は「それは考えている。ただ剰余金の分配の問題もある」と答えたにとどまった。

このほか各委員会報告があった。うち法務委員会では、AM施設営業が中小企業等基盤強化税制の対象となるよう求める要望書案を昨年と同様の内容で作成。これが承認され、自民党税制調査会へ提出することになった。

健全営業推進委員会では「好ましくない遊戯機械」として指定された二機種について、各協会あてに「使用がまだ目立っているので早急に撤去するよう指導を求める文書を送付した」とし、さらに二機種を追加するかどうか検討を始めている（本紙前号関連記事参照）。

研修委員会では、第十二回指導員養成講座を北関東地区で十二月三―六日、東北地区協議会第二回技術研修会を十月二十三―二十四日、それぞれ開く予定となっている。

広報委員会は二回目のプレイヤーに対するアンケート調査、「年間優秀機の表彰」などを検討中。なおJAMMAカーニバル部会から依頼された“ゲームセンター”の名称変更の検討については、同委員会が担当するとの報告があった。

まだ発足していない「過当競争防止特別委員会」（児玉輝男委員長）の委員五名が発表され、近く第一回会合を開くことになっている。

埼玉県協・通常総会

「優良店」見送る

例年どおりの総会議事

埼玉娯楽事業者協（事務局浦和市、佐藤信理事長、組合員十七社）では七月十五日、群馬・伊香保のホテルニュー伊香保で平成三年度通常総会を開き、事業年度の移り変わりに伴う予決算案などを承認したほか、普賢岳火山災害への義援金を出すことなどを決めた。

同総会には委任五社を含む十七社が出席。佐藤理事長が挨拶した後、新組合員として(有)サムノ貿易の中村脩社長が紹介された。議案審議は同理事長が議長となって進められた。

平成二年度決算報告案および事業報告案、平成三年度事業計画案、予算案はいずれも原案どおり承認された。また役員報酬（無報酬）、組合賦課金徴収方法および金額、借入金限度額（借入予定なし）などは従来どおりということで承認された。

島原の火山災害への義援金拠出案を、同組合員が共同で提案するという動議があり、出席者全員の賛同を得た。金額や寄付の方法など具体的には理事会で決めることになった。

AOUの「模範優良店表彰」については意見がまとまらず、理事会に一任となった。なおその後理事会で検討した結果、「優良店」の選出はしないことになった。

特許・実用新案 出願公告・公開

（9月14日～26日）

特許庁に出願された特許および実用新案の公告ないし公開の最新分で、AM業界関連のものは次のとおり。記事内容は、公告／公開の日付、発明／考案の名称、出願人、公告／公開番号、出願番号の順に掲載。なお(請)は審査請求のあったものを示している。具体的な内容については、各地の発明協会などにお問合わせ下さい。

実用新案出願公告

九月十七日＝「景品取り出し遊戯機械」、㈱タイトー（東京）、3-44219、60-147876。「ピックアップ遊戯機」、同、3-44220、60-148957。「ゲーム盤」、㈱スタッフ（東京）、3-44221、60-169228。「迷路ゲーム盤」、㈱トミー（東京）、3-44222審、59-134412。「ゲーム装置」、㈱セガ・エンタープライゼス（東京）、3-44223、60-90944。

九月二十六日＝「打撃ゲーム玩具」、㈱トミー（東京）、3-45748、61-50069。「競技用振動リング台盤」、㈲クリエーション（東京）、3-45749、61-136601。「鍋ゲーム玩具」、ミツワ工業㈱（東京）、3-45750、61-127895。「遊戯機械」、㈱ナムコ（東京）、3-45751、61-46305。「携帯用ダイスボックス」、㈱リベラル（京都）、3-45752、61-142794。

特許出願公開

九月十七日＝「コンピュータ・ゲーム制御装置」、リオン・ユウ・チョイほか四名（香港）、3-212284(請)、2-146050。「宙変りブランコおよびその駆動方法」、フス・マシーネンファブリーク社（ドイツ）、3-212285、2-341163。「歩行する乗物」、野村一郎（群馬）、3-212286、2-7307。

九月三十日＝「マージャンゲーム機」、㈱学習研究社（東京）、3-221083、2-16672。「娯楽用車両」、㈱日清紡テクノビークル（東京）、3-221085、2-16761。

実用新案出願公開

九月二十六日＝「ゲーム機の筐体」、大平技研工業㈱（岐阜）、3-94291、2-19200。「ゲーム機」、同、3-94292、2-2240。

実績のメカニズム

謹告
当社ホッパー製品は、特許権、実用新案権及び意匠権によって保護されております。したがいまして、権利侵害については、民事上・刑事上の罰則規定が適用されます。

ドロップタイプセレクター（メカ式）

AD-81P

専用チャンネルブラケット

AD-85W
2WAYセレクター
¥100/¥500

専用チャンネルブラケット

720-A/B
(¥100・¥50)

730-A/B
(各種メダル・US25¢ ¥10)

オールプラスチック製
757-P

●あらゆる不正使用をシャットアウト
（ワイヤー・電バチ・疑硬貨）

ドロップタイプセレクター（電子式）

AE-882
世界初3.5インチサイズ
2WAYセレクター

○メンテナンスが容易
ワンタッチで清掃

信頼と技術のふれあい
Asahi Seiko CO.,LTD. 旭精工株式会社
本社・本社営業部●〒107 東京都港区南青山2-24-15 ☎03-3401-6181
詳細はカタログをご請求下さい。

JＡＰＥＡ理事会

技術研究会検討

会費見直しで委員会

全日本遊園施設協会（山田三郎会長、ＪＡＰＥＡ）は七月二十六日、大阪・梅田の関西文化サロンで第五十五回理事会を開き、建設省から協力要請があった「遊戯施設技術研究会」設置について検討したほか、入会規程と会費基準の改訂を検討するための委員会を設置した。

「遊戯施設技術研究会」の設置については、昨年建設省からの協力要請に対し同協会は、設置には賛同するが、建設省告示第558号の改正や移動式遊園施設の検討も含めた研究会設置を要望。これを建設省が了承して設置要綱の素案を作成、七月十七日付で同協会に示したもの。

同研究会は建設省の指導で㈶日本建築センター内に設置され、国内外の遊園施設の調査や技術基準の見直しなどを行なうことになっており、この目的や研究内容について同理事会は了承した。

また研究費は構成委員（団体）で分担することになっているが、委員の中に団体でない企業二社が分担金なしで入っていることから、同協会では一企業でも構成委員である限り研究費を分担するべきで、分担しないのなら委員を外すべきだとして、建設省に申し入れることになった。なおこの件は後日建設省へ申し入れたが、建設省から承諾できない旨の回答があったため、同協会の正副会長はこれをやむを得ないものと了承し、分担金三百万円を正会員に会費一口当たり二万円で配分することになっている。

会費基準改訂の検討委員会は役員と一般会員の各四名ずつ計八名で構成し、委員長に平賀文夫副会長を選任した。

このほかアンケート調査の結果報告（本紙前号参照）、「運行管理マニュアル」作成および配布方法、「会員慶弔見舞金規程」の改訂、ＩＡＡＰＡの安全基準作成のための小委員会への委員派遣などを決めた。

米国コナミ社の

新社長に坂本氏

三井銀行出身、常勤

コナミ㈱（本社神戸、菱川文博社長）は、米国子会社コナミ・インク（本社イリノイ州バッファロー・グローブ）の社長に坂本進氏を任命したことを明らかにした。

米国コナミ社は八二年十一月に設立され、米国市場の業務用と家庭用の販売を担当している。八七年六月以降、菱川社長が社長を兼任してきたが、常駐の社長として坂本氏が迎えられたもの（九月一日付）。

坂本氏は三井銀行（現太陽神戸三井銀行）出身で、七年間パリ支店に勤務していたとのこと。英語とフランス語を話す。

コナミの売上高の約七五％は輸出で占められており、その大部分は米国コナミ社のある米国市場によるもの。従って米国コナミ社の社長は重要なポストと見られている。

シグマ役員異動

役員2名増やす

いずれも銀行出身者

㈱シグマ（本社東京、真鍋勝紀社長）は八月二十九日の定時株主総会を経て、取締役と監査役を各一名増やした。

取締役財経本部長、水野英二氏▽財経副本部長（財経本部長）取締役　佐田紀茂氏▽常任監査役、吉岡信氏。

水野氏は昭和十五年一月生まれ、日本債券信用銀行出身。吉岡氏は三年一月生まれ、太陽神戸三井銀行出身、第一実業㈱常務を経ている。

ジャレコ機構改革

販売部を2分割

家庭用の開発三部新設

㈱ジャレコ（本社東京、金沢義秋社長）は十月一日付で機構改革を実施した。これは①家庭用に開発三部を新設、②販売部を一部と二部に分割、③宣伝企画室を業務企画室に改称するというもの。これに伴う異動は次のとおり。

経営企画室長、普川肇氏▽開発三部長、布川博氏▽販売一部長（販売部長）平島稔氏▽販売二部長、光山好根氏。

JＲＥ役員異動

2役員新旧交代

末佐部長は取締役に

㈱ジェイ・アール・イー（ＪＲＥ、本社大阪、能美政彦社長）は八月二十六日の定時株主総会を経て、次のとおり役員を異動した。

取締役、関西精機製作所社長古川純一郎氏▽同、営業部長末佐喜久一氏。

今回の異動は、関西精機製作所の古川謙三会長と、今年三月末にＪＲＥを退社した末佐喜男氏の後任人事。ＪＲＥの常勤役員は能美社長と末佐部長のみ。他の非常勤役員は、取締役が久竹娯楽の条実社長、泉陽興業の下村耕一専務、山田商会の小西弘保社長、関西精機の古川社長、そして監査役が加藤工業の加藤克彦専務となっている。

事務所移転

㈱ナムコ・宇都宮事務所＝栃木県宇都宮市中一の沢町一番三号、☎（〇二八六）三六―二九七〇、板垣岩男所長。

㈱リバーサービス＝福岡県久留米市東合川千出町三の三、☎（〇九四二）四三―一二三八、神宮司憲人社長。

事務所開設

㈲アミューズメント岡山・倉敷事務所＝岡山県倉敷市笹沖五〇八の八、☎（〇八六四）二四―九四三二、山本貫一社長。

論潮

一般公開の謎

ＡＭショーを一般に公開する、という意見が強まっているが、業界関係者を中心としたトレードショーに徹するべき、という意見も根強い。この意見対立は深刻だが、一般公開するという論拠はかなり曖昧で、対外的なＰＲの場としてＡＭショーを活用したい、という程度のものである。

確かにＰＴＡや文部省など教育関係者に来ていただくことによって、ＡＭ業界についてより深く認識していただくことなど、期待してもよいように思われる。しかし、一般公開の現状は、ＡＯＵエキスポを見ても分かるように、教育関係者に対するＰＲなどはまったくなく、ただ入場料さえ払えば一日中遊べるので来ているという若者に占拠されているだけであり、改善される見通しはかけらもない。

教育関係者を招くことは、トレードショーの範囲内で十分できることであるし、また一般のマスコミに対する広報はこれまでも行なわれてきた。

一般公開を採用し、トレードショーとしての性格を崩せば、展示会としての意味はほとんど失なわれてしまう。

ＡＭショーに出品される多くの製品は、基本的にはしばらくすると各地のロケーションに設置され、一般に公開されるものであり、だからこそ事前にオペレーターなど業界関係者が見に来るのである。それをなぜ一般のプレイヤーに見せなければいけないのか、一般公開論者はひとつも説明しない。

理由は分からないが、ＡＭショーを一般公開したいとするメーカーには、自社ロケで新製品を一般公開することを薦めてみたい。その際、プレイ料金もいっそ無料にすれば、もっとプレイヤーは集まるかも知れない。こうして一般公開論者は大いに満足することになるかも知れない。

ロケーションを通じて広く一般の人びとにアピールするＡＭ機について、業界関係者を中心としたトレードショーがなければ、この業界はもっと訳が分からなくなると思う。

価値あるニューマシンをディストリビュートする!!

キャプテン コマンドー

超人との迫力ある格闘技
4P筐体、CPシステム

CAPTAIN COMMANDO

ブロック ブロック
2人同時プレイも可能で
2倍楽しいブロック崩し

BLOCK BLOCK

ゼクセクス
戦略的シューティング!!
鮮烈なビジュアルの衝撃

XEXEX

ワンダーハンティング
ポップなデザインと演出
ワイドな景品収納ルーム

WONDER HUNTING

株式会社　総商　本社　〒444 岡崎市井田西町17—4　TEL（0564）24—2581㈹　FAX（0564）22—0555㈹

The most exiting professional wrestling game in the world has been released!

WRESTLEFEST

ハルク・ホーガン
レッグドロップ・オフ・ザ・ロープス（ギロチンドロップ）
ジェイク"ザ・スネーク"ロバーツ
DDT
リジョン・オブ・ドゥーム
ホーク
アニマル
クロッセスライン・オフ・ザ・ロープ・ターンバックル
サージェント・スローター
ザ・コブラ・クラッチ
アルティメイト・ウォリアー
ゴリラプレス
ビッグ・ボス・マン
ザ・ボスマン・スラム（スクラップ・バスター）
アースクエイク
アースクエイク・バーティカル・スプラッシュ
"ザ・ミリオン・ダラー・マン"テッド・デビアス
ザ・ミリオンダラー・ドリーム・スリーパーホールド
ミスター・パーフェクト
ザ・パーフェクト・プレックス（フィッシャーマンズ・スープレックス）

世界最高のプロレスゲームここに登場！
君はWWF(ワールド・レスリング・フェデレーション)を知っているか。
"超人ハルク・ホーガン"
"暴走戦士リージョン・オブ・ドゥーム(ロード・ウォーリアーズ)"などを擁するアメリカ最大のプロレス団体だ。
そのWWFに所属する主要レスラーを実名で登場させ、
各レスラーの必殺技をリアルに再現した究極のプロレスゲームがこれだ。
このゲームをやらずしてプロレスファンは名乗れない。

タッグマッチはコンビネーションが命！テンポ良いタッチワークで勝利をつかめ！
第3戦・第8戦はケージ(金網)デスマッチ。金網をうまく使って勝利をつかめ。
バトルロイヤルモードは好きなレスラー1人を選んでゲームを開始。
まわりにいるレスラーを場外に叩きだすか、3カウントフォールしろ。

© 1991 Technos Japan CORP. © 1991 Titan Sports, Inc. Hulk Hogan™ is a trademark of the Marvel Comics Group, licensed exclusively to Titan Sports, Inc. WWF ®, and World Wresrling Federation ® are registered trademarks of Titan Sports, Inc.

開発・製作
TECHNŌS TECHNŌS JAPAN CORP.
株式会社 テクノスジャパン
〒160 東京都新宿区歌舞伎町2-31-11 第2モナミビル3F
TEL 03-3205-2555㈹ FAX 03-3205-7080

総発売元
TECMO テクモ株式会社 TECMO, LTD.
本社：〒102 東京都千代田区九段北4丁目1番34号
TEL.03(3222)7620〜3(直通)
FAX.03(3222)7629

AMOA・EXPO'91　AMOA・EXPO'91　AMOA・EXPO'91

景気底をうつ米国市場 改善されるか硬貨事情

リデムプションはピーク越し 一部地方でのＶＬＴ機活発化

米国のＡＭＯＡエキスポ91（九月十二—十四日、ラスベガス）は、これまでの景気後退を押し返すような、久しぶりに活発なショーとなり、ＴＶゲーム機、フリッパーなど日米の新ゲームが多数披露された。展示会としての規模も、百九十五社（昨年は二百三社）と出展社数こそわずか減ったが、使用した小間数は七百七十七小間（昨年七百五小間）とこれまでの最高を記録した。

しかし展示規模や入場者数（登録入場者数はまだ発表されていない）だけで良かったかどうか判断できるものではない。ＡＭゲームが米国市場でどれほど健全に発展していく見通しがあるのか、それをＡＭＯＡエキスポで確かめなければ意味がない。そのためには米国の業界が抱えている重要な問題点について理解しておく必要があるけれど、これがまた難しいらしい。そういう意味で、簡単に米国市場について説明しておかねばならない。

ＶＬＴ機の脅威

ＡＭＯＡ事務局の資料によると、米国でオペレートされているＡＭゲーム機は、フリッパー百二万台、ＴＶゲーム機百万台、プールテーブル二十二万台、電子ダーツ機十四万二千台、クレーンその他六万四千台——となる。このほかＶＬＴと呼ばれるＴＶポーカーなどのギャンブル機がある。ＶＬＴ機はＡＭゲーム機とは異なるが、すでにモンタナ、サウスダコタの両州で許可されており、ＡＭＯＡは他の多くの州でも使用できるよう州議会でのロビー活動を支援している。

このＶＬＴ機の市場拡大について、ＡＭゲーム機の市場を脅かすものとして警戒を強める人びとはもちろん多いが、逆に歓迎する人びともいる。それがウィリアムズ社、プリミア社、ダイナモ社など有力なＡＭゲーム機メーカーまでＶＬＴ機の製造に進出するとどうなるのか。実際、今回のＡＭＯＡエキスポはこうした有力メーカーがＶＬＴ機分野に進出したことを示す重要なショーとなった（このことについては後述する）。

ＶＬＴ機市場は、解禁された州でしばらくは活発だが、すぐに沈静化しやがて消滅する、と見る人もいる。そうであればよいが、東部の大都市で相変らず違法カジノが摘発され、ＡＭゲームのイメージダウンまで招くとあっては、そう無関心でおれないのではないか。

ゲーム料金の壁

フリッパーとＴＶゲーム機が中心の米国のゲーム場（アーケードと呼ばれる）やシングルロケではゲーム料金が低く押さえられたままで、長年オペレーターは苦しんでいる。これは最も高額の硬貨が二十五セント（約三十四円）で、一ゲーム当たり二枚、三枚と投入するのが難しいことによる。五十セント硬貨は絶望視されており、新1ドル硬貨の発行を促すべく、ＡＭＡとＡＭＯＡは連邦議会でのロビー活動を進めているが、これまで何度も失敗しており、楽観的な見通しはない。このため新ゲーム購入に向けてのオペレーターの投資意欲は鈍化してきている。

ここ数年、米国で流行してきた景品提供のアーケードゲーム機（これをリデムプション機構つきという）は、今回のＡＭＯＡエキスポでピークを過ぎたことが確認された。日本では考えられないがアーケードゲーム機で良い成績を収めるとチケットが払い出され、そのチケットの枚数に応じて景品が貰えるというリデムプションは、景品つかみどりのクレーンゲーム機と同様、ここ数年間流行した。しかしプレイヤーは楽しいゲームを目的としているのであって、景品を貰うためゲームをしているのではないことに次第に気付き始めたようだ。リデムプションとクレーンはなくなることはないが、今後は少なくなると見られている。

もうひとつ米国の業界で大きな話題となっているのは、今年十二月から九五年九月まで並行輸入基板を営業使用してよいことにした、著作権法の一部改正である。すでになんども報じてきたので、その経過などは省略するが、オペレーターは一般に十二月以降の並行輸入基板に期待し、メーカーは並行輸入品に混入される無断コピー基板について早くも警戒している。十二月以降どういう展開になるか、予断はできないが、米国市場に大きな影響を及ぼすことは確実と見られている。

米国コナミ社の小間にて（左から）コナミの西尾直人部長、菱川文博社長、米国コナミ社の坂本進社長、大見川仁副社長

アメリカン・サミー社の小間にて(左から)同社の鈴木実社長（サミー工業のアミューズメント事業本部長兼務）、サミー工業の里見治社長

ＡＭＯＡエキスポ91の開会式で（左から）ＡＭＯＡ90—91年期会長のジム・トルカーノ氏夫妻、91—92年期会長のジーン・ウルソ氏夫妻

ミッドウェー社のＴＶゲーム機「ターミネーター2——ジャッジメント・デー」（Ｔ２）

ウィリアムズ社とミッドウェー社の合同小間で、フリッパー「ターミネーター2」と「パーティー・ゾーン」は背中合わせの展示。アーノルドの実物大パネルに注目

アタリゲームズ社の小間のメインはＴＶゲーム機「スティール・タロンズ」コックピット。仕上がりもよく、これからの本命のひとつと見られている

AMOA・EXPO'91　AMOA・EXPO'91　AMOA・EXPO'91

《アミューズメントＴＶゲーム機》

意欲作が目立つ

米国の業界が抱えているいくつかの問題点について簡単に説明してきたが、ここ数年米国の消費動向は低迷し、湾岸戦争ですっかり落ち込んでしまったため、オペレーションの収入は最低のラインまで下がっていた。それでも米国は世界的に見れば最も大きい市場だから、日米のメーカーにとっては深刻だった。ところが今夏以降いくぶん明るさが戻り始めたのである。ＡＭＯＡエキスポ91は、なによりもそのことを反映していたし、主な出展メーカーも意欲作をいくつか披露するところまできた。

この景気回復が本格化するかどうかは明らかではないが、ともかくも消費が上向きオペレーション収入が伸びる、という期待感が出てきた。問題はそれに足りる新ゲームがあるか、ということになるが、多くのメーカーはより精練された新ゲームの披露でそれに応えていた。

ＴＶゲーム機の数では日本の開発メーカーによる新作が圧倒したが、今回はＪＡＭＭＡショーのほうが後になったこともあり、米国のオリジナルメーカーの新作のほうが目立った。価格など難しい面もあって、米国製品がどれほど日本にもたらされるか分からないが、なかなかの意欲作が揃ったのは確かだ。

ＴＶガン「Ｔ２」

アタリゲームズ社は、戦闘ヘリのコックピットタイプ「スティールタロンズ」（スチールトーレン）で人気を集めた。四方からのブロックゲーム「オフ・ザ・ウォール」（基板キット）は初めて公開された。このほかアクションレースもの「ロードライアット」など。

ウィリアムズ社とミッドウェー社は、ともにＷＭＳ社の子会社で、ミッドウェー社はヒット作のアメフトゲーム「ハイインパクト」バージョンアップ版、「スーパー・ハイインパクト」と、今回のショーで最も注目された「ターミネーター2」（Ｔ２）を出品した。ＴＶゲーム機「Ｔ２」は、ヒット中のウィリアムズ社フリッパー「Ｔ２」と並行して開発された。これは映画「Ｔ２」のヒットを背景に、ＴＶマシンガンのよさと実写取り込み映像で十分楽しませてくれると評判だが、出荷は十一月ごろと遅くなる。

レーランド社はＬＤゲーム機「ドラゴンズレアII」に絞った。旧シネマトロニクス社のヒット作「ドラゴンズレア」（八三年）の続篇で、前作同様サリバン・ブルース氏の制作スタッフがアニメーションを担当、ソニー製ＬＤで技術面を向上させ、期待されている。

日本では業務用から撤退した任天堂だが、海外ではＮＥＳソフトを応用した「プレイチョイス」を普及させている。今回米国任天堂は16ビット業務用「ニンテンドー・スーパーシステム」を初公開し、「スーパーマリオワールド」などのソフトを披露した。操作盤に例の十字ボタンを使用しており、ソフトは約六十社がサポートするとのこと。

アメリカン・レーザーゲームズ社開発の「マッドドッグ・マックリー」は、ディストリビューターのベトソン社が発売元となっている。今回披露された新作ソフト「フーショット・ジョニーロック」（ジョニー・ロックを撃ったのはだれ？）は、三十年代のギャングものをテーマにしており、前作よりかなり笑えるジョークが詰っている。

このほか米国のメーカー品では、ＩＴＩ開発、ストラーター社発売の「ニンジャ・クラウン」、「リムロッキン・バスケットボール」などあるが、今ひとつ迫力に欠ける。

業務用「Ｆ15」を開発したマイクロプローズ社が業務用から撤退したのは実に残念だった。

人気ある日本製

日本のメーカー品は、ほとんどがその米国子会社から出品された。うち好調なのはテクノスで、

アメリカン・テクノス社はヒット中の「レッスルフェスト」を出品。4Ｐが基本だが、ひとつの基板で2Ｐ二台にすることができる点がうけた。前作のヒットもあって一万枚は確実と言う。

「ストリートファイタ

ナムコ・アメリカ社の小間にて（左から）ナムコの顧問・井木俊治氏、ナムコ・アメリカ社の橘正裕社長（ナムコ常務）、ケビン・ヘイズ氏、ナムコの中村雅哉会長、シェーン・ブレイクス氏

レーランド社が会期中開いた記者発表会にて（左から）サリバン・ブルース社のドン・ブルース氏、レーランド社のジョン・ロウ社長、米国ソニー社のジム・サンデー部長

アメリカン・テクノス社の小間で、ヒット中の「レッスルフェスト」と岩本啓一社長。この基板は１枚で２台分（２Ｐ×２）使える

ジャレコＵＳＡ社が出品した新ゲーム「ガンバロン」ムービングタイプ。戦闘飛行ゲームで注目されるが、まだ開発中

ベトソン社の小間で新作ＬＤガンゲーム「フーショット・ジョニーロック」。基本の遊び方は「マッドドッグ・マックリー」と同じだが、一段とソフトは良くなってきたのが注目される

データイーストＵＳＡ社はフリッパー、ＴＶゲーム機、リデムプション、フォトマシンなどを出品。写真はフリッパー「バットマン」の展示部分

AMOA・EXPO'91　AMOA・EXPO'91　AMOA・EXPO'91

ーII」のヒットが米国でも続いているが、カプコンは新作「キャプテン・コマンドー」を披露。カプコン「ザ・キング・オブ・ドラゴンズ」は、ライセンスを受けた米国ロムスター社が出品した。

さて米国セガ社は「ホログラム―タイムトラベラー」、「レールチェイス」、「ラッドラリー」、ほか32ビット「スパイダーマン」など出品機が多い。これとは対照的にタイトー・アメリカ社は「ダブルアクセル」（パワーホイールズ）アップライトとコックピット、「SSB」（ソニック・ブラストマン）だけに絞って特徴的だった。

ガンバロン披露

ナムコ・アメリカ社はACME91に続いて活動を本格化。「スタープレード」、「ゴーリーゴースト」、「スティールガンナー」、「ファイナルラップ2」を出品。いずれも米国向けのキャビネットでデザインが日本製と少し異なる。

米国コナミ社は「サンセットライダーズ」（4P、キット）、「ベンデッタ」（4P、クライムファイターズ2）を出品。正面から4P市場を攻める構えだ。米国テクモ社は「サンダードラゴン」（雷龍）まで。

ジャレコUSA社は開発中の「ガンバロン」ムービングタイプ、バンプレストの「ガンダム」を出品。うち「ガンバロン」は戦闘複葉機ゲームで、これまでのジャレコ・ドライブものから飛躍することになるが、完成はまだかなり先のようだ。

データイーストUSA社は32ビットCPUを使用した「キャプテンアメリカ・アンド・ジ・アベンジャーズ」（4P）を出品。米国のアメコミをテーマにしており、ヒットが見込まれている。

米国アイレム社は「アトミック・パンク」（ボンバーマン、2―4Pキット）のみ。ビデオシステムの米国子会社、マックオリバー社は「ターボフォース」、「カラテブレイザーズ」（とうしんブレイザーズ）を出品。同社はレプリコーン社を通じて発売している。

ネオジオの普及

業務用に進出してきたアメリカン・サミー社はビスコ開発の回転ドライブ「ドリフトアウト」、アテナ開発の「デ・ブロック」を出品。独立のマーケティングを進めるカネコUSA（金子製作所）は、新ゲーム「マジカルクリスタル」と「ビーラップ・ボーイズ」を発表、「ベルリン・ウォールズ」も出品した。三作とも日本で未発売の新作。

米国SNK社の「ネオジオ」ハードは好調に普及、ソフトもリプレイのチャートに示されるように高く評価されている。今回ハードではワンスロット（一本）用アップライトを用意、ソフトでは「クロスソード」と「エイトマン」まで出品した。

日米各メーカーが開発したTVゲームは、以上のとおり数多く出品されたが、このほか韓国製がわずかながら出品された。しかし韓国製はひと昔前の水準にとどまっている。

TVギャンブル

以上はAMゲームとしてのTV機についてだが、これがTVギャンブル機となるとまったく性格が異なることになる。米国ではネバダ州（ラスベガスやリノなど）やアトランチックシティーなどにあるカジノ向け、モンタナ州やサウスダコタ州などにあるチケット払い出し式VLT、そしてアングラ向けと、いろいろなギャンブル機市場がある。しかしそれぞれ使用方法が少しずつ違っていても、遊技内容はTVポーカー、TVスロット（ラッキーエイトラインなども含まれる）、TVキノなどカジノ遊技にほぼ限定されている。

TVギャンブル機のメーカーの多くは米国、日本、台湾そしてヨーロッパに分布しているが、なかでも「ラッキーエイトライン」を作った日本のメーカー品が重宝されているようだ。

AMOAエキスポ91ではこれらのTVギャンブル機が数多く出品されたが、それについてはギャンブル機の専門誌に譲っておきたい。ただ、どういうわけかヤマテUSA社が出展しておらず、その製品の多くが、代理店の米国マイクロ・マニュファクチュアリング社から出品されていた。

なお冒頭でも触れたように、米国のAMゲーム機メーカーがVLTというTVギャンブル機市場に参入、その製品を披露したのはある意味で衝撃的だった。ウィリアムズ社のTVポーカー「ミダスタッチ」、プリミア社が買いとったSMS社のTVポーカー「プレイヤーズタッチ」などが出品されたのである。

今となってはアタリやレーランド、そして日本の米国子会社がTVギャンブル機市場に参入しないことが、大きな救いであると言える。

アタリゲームズ社「スティールタロンズ」画面

アタリゲームズ社「オフ・ザ・ウォール」画面

ミッドウェー社「スーパー・ハイインパクト」画面

レーランド社「ドラゴンズレアII」画面

金子製作所「マジカルクリスタル」画面

金子製作所「ビーラップ・ボーイズ」画面

アタリゲームズ社の小間にて（左から）ヨーロッパ市場担当のデビット・スミス部長、中島英行社長、技術担当のリチャード・ムーア副社長

米国セガ社の小間にて（左から）スペインのセガサ社マーチン・ブロムリー会長、米国セガ社の重役デビット・ローゼン氏夫妻

米国任天堂の小間にて（左から）ＴＡＤの横山忠社長、米国任天堂の荒川実社長。「スーパーシステム」を初めて公開した

米国コナミ社の小間のようす。右手隣りは米国任天堂の小間。全体にゆったりした展示で「サンセットライダーズ」、「ベンデッタ」を披露

米国セガ社の小間では、ＴＶ画面つき定置型乗物機、立体ＴＶゲーム機「ホログラム」、32ビット「スパイダーマン」と多数の新製品が並んだ

AMOA・EXPO'91　AMOA・EXPO'91　AMOA・EXPO'91

《フリッパー、その他》

T2とバットマン

最強のキャラクターもので盛り上がる

米国市場ではTVゲーム機と並んで重要な分野となっているフリッパー（ピンボール）で、米国の四大メーカーの新製品が出揃った。フリッパーは米国の伝統的なゲーム機なので、こういう展示会ではTシャツやキャップ（帽子）を高得点者にプレゼントして盛り上げる。今回はプレミア社が三回以上、データイーストがスタンプラリーと従来の手法を変え、盛り上げていたが、ウィリアムズ／ミッドウェー社は映画「T2」の実物大のパネル展示だけで十分としたようだ。

実際ウィリアムズ社のフリッパー「ターミネーター2」（T2）は、迫力あるテーマ曲、ドットマトリックス表示、引き金状のプランジャーなど数多くの特徴で、来場者の人気を集めていた。すでに発売中なのに、展示会でこれほど人気を集めるというのは、かなりの強みがあると言える。

ウィリアムズ社の姉妹会社、ミッドウェー社は「バリー」フリッパーとして「パーティー・ゾーン」を初めて披露した。これは「パーティー・アニマル」など「パーティー」シリーズの一環として開発されたもので、中央のビ・ザール機長の頭がくるくる回転するなど仕掛けがいくつか施されている。しかし「T2」のほうがよく出来ているのは否定できない。

データイーストUSA社のフリッパー「バットマン」は、早い時期から期待されていただけに、かなり凝った仕上がりとなり、人気を集めた。中央の「バットケーブ」、右上の「アクシス化学工場」などストーリー性をうまく採用している。映画「バットマン」は、続篇の「バットマン2」が来年にも公開される予定で、これからが楽しみといったところだ。

会場には映画で使われたのと同じ、黒い大きなオープンカー「バットモービル」も置かれており、雰囲気を盛り上げていた。

さてプリミア社は新作「クラス・オブ・1812」を展示した。これはゾンビが登場するホラー映画にちなんだもので、右上には手首が出ていていささか気持ち悪い。フリッパーとしての出来具合いは大ざっぱで、決して良いとはいい難い。シングルロケ用とは言え、これでいいかどうか疑問は残る。同社のフリッパー「ゴットリーブ」の商標を引き継いでいるだけに、もっと革新的なフリッパーが望まれるのだが――。

フリッパーは以上四点で、米国以外の（例えば欧州産の）製品はなかった。米国製のレベルに達するものは、ほかにないと言ったところだ。

ミッドウェー社フリッパー「パーティーゾーン」のプレイフィールド

アーケード機

TVゲーム機、フリッパー以外のアーケードゲーム機も多数出品された。景品用チケット払い出し（リデムプション）機構が付いているのが多い。しかし最近リデムプション機構なしの純然たるアーケードゲームに戻る傾向も出てきた。

主なメーカー品ではミッドウェー社のミニボウル「ストライク・マスター」、ブロムリー社のミニヘリゲーム「ホークアベンジャー」（試作品）、ロムスター社が出品したTV画面利用のガンゲーム機「スキート・ショット」、そしてデータイーストUSAによるリデムプション「コズモギャング」「ワーキーゲーター」（ナムコからの許諾品）、ボール遊び「ホップ・ア・チックタックトー」などが目立った。うちブロムリー社は最近、アーケードゲームの専業メーカーとして頭角を表わしつつある。

カプコンUSA社は例によって「ボウリンゴ」を出品したが、これはそんなに数多く売れるべきものではないと考えられている。

アーケードゲーム機では、水鉄砲でスペースシップを進めたり、ボールを投げ馬を走らせたりするゲームや、モグラ叩きに似たゲーム、バスケットボールのシューターなど、相変らずの出品内容が続いている。

モールキオスク

リデムプション用の景品ももちろん出品されているが、一時ほどの勢いはなくなってきた。ヌイグルミがやはり中心だが、雑貨もある。

部品関係では米国ウィコ社が有名だが、経営陣が変ってから勢いがなくなった。その他いくつかの出展社がTVモニター、キャビネット、コインメカニズムなどのパーツを出品した。

日本からは旭精工の子会社、アサヒセイコーUSA社が三回目の出展。塚越氏のコンテック社は東京計数のカウンターで出展している。

なお小型乗物機（キディライド）は、キディーライドUSA社、キディーズ・マニュファクチュアリング社など専業メーカーが一連の製品を展開。うちキディーズ社は、メリーゴーランドの外観を採用した「モールキオスク」を出品、注目されて

カプコンＵＳＡ社の小間で（左から）カプコンの中村昌弘常務、辻本憲三社長。同社のＣＰシステム基板はヒット作でかなり普及した

ＡＡＭＡ合同ショーパーティーにて（左から）タイトー・アメリカの鈴木義治社長、ウィリアム・モズレー会長、ベトソン社のション・ロッツ専務、タイトー・アメリカのリック・ロカティー副社長

ＡＡＭＡ合同ショーパーティーにて（左から）レプリコーン社のビル・クレーバン社長、マックオリバー社の木村光雄副社長。ビデオシステム製品の独占ルートだ

キディーズ社の小間は、同社の「モールキオスク」の中に、定置型を４台配置してアピールした。同社はジャスト・キディライズ社とも言う

ブロムリー社の小間で注目されたヘリコプターゲーム機「ホークアベンジャー」は、これまでなんども試作が繰り返され、いよいよ11月に出荷される予定

KONAMI

AD1991 宇宙の鼓動が聞こえる……。

TM
© KONAMI 1991

VIDEO GAME：ゼクセクス

かつて「神話」とまで呼ばれたシューティングの
ひとつの頂点があった。その時代、いったい誰が
それを超えるものの出現を予想した事だろうか。
かつてないAVショックが、ビデオゲーム新世代
の到来を告げる。「ゼクセクス」。あなたはここに、
真のシューティングと遭遇する事となる。

コナミ株式会社
東京本社・サービスセンター　〒101　東京都千代田区神田神保町3-25　TEL.03(3264)5678　札幌営業所　〒060　北海道札幌市中央区北1条西5-2-9　TEL.011(232)3778
大阪支店・サービスセンター　〒561　大阪府豊中市庄内栄町4-23-18　TEL. 06(334)0335　福岡営業所　〒810　福岡県福岡市中央区天神2-8-30　TEL.092(715)2367

AMOA・EXPO'91　AMOA・EXPO'91　AMOA・EXPO'91

いる。これは定置型乗物機を三、四台まとめてオペレートするためのもので、いいアイデアと思われる。

セガ社はTVモニター付きの定置型乗物機を開発しており、初めて「ワクワクジャンボ」「ワクワクパジェロ」を米国市場で披露した。

ジュークボックスは米国市場に現在二十三万台使用されており、そのうち五―六万台がCDジュークだと、AMOAは発表している。これだけ大きいジューク市場があるので、ジュークボックスの新製品もいくつか出品されているが、カラオケに占められた日本市場にはあまり関係がない。むしろパイオニアなどが、LDカラオケを売り込むため出品しているが、米国市場でカラオケはほとんど売れていないようだ。

最優良機は「TMNT」と「SFII」、技術でネオジオ

AMOAエキスポ91で表彰されたAMゲーム機などは次のとおり。新製品部門と優良展示部門以外は、九〇年六月から九一年五月までのオペレーション実績に基づき、AMOAのオペレーター会員の投票で決まった。

◎最も多くプレイされたTVゲーム機（完成品）部門＝米国コナミ社「TMNT」（タートルズ）。二年連続の受賞。

◎最も多くプレイされたTVゲーム機（基板キット）部門＝カプコンUSA社「ストリートファイターII」。この部門は三年連続して同社が受賞している（八九年「カプコンボウリング」、九〇年「ファイナルファイト」）。

◎最も多くプレイされたフリッパー部門＝ウィリアムズ社「ファンハウス」。同社も連続受賞している。

◎最も斬新な技術部門＝米国SNK社「ネオジオ」（NEO・GEO）。ネオジオが幅広くオペレーターに支持されていることを示している。

◎最も多くプレイされた電子ダーツ機部門＝アラクニッド社のダーツゲーム機。

◎最も多くプレイされたプールテーブル部門＝バレー社の製品。

◎最も多く利用されたジュークボックス部門＝ロウ社のCDジューク。

◎最もプレイされたリデムプションゲーム機部門＝スキーボール社の「スキーボール」。この部門は今回新設された。

◎最も人気のあるその他のゲーム機部門＝ダイナモ社の「エアーホッケー」。

◎新製品部門＝ミッドウェー社のTVゲーム機「ターミネーター2」。会場に来たオペレーターの投票で決まった。

◎優良展示部門（大、中、小別）＝NSM／ローエン社、アラクニッド社、ミューシー・オリジナル社。

以上のほかジュークボックスで使うレコードに関して与えられる「ジュークボックス大賞」などがある。しかし、これらはTVゲーム機、フリッパー以外について、最近賞を増やしすぎ価値を下げているのではないかという批判がある。

米国SNK社の小間にて、ワンスロット「ネオジオ」アップライトとともに（左から）ジョン・バロン副社長、スーザン・ジャロッキーさん、ポール・ジェイコブ社長

データイーストUSA社の小間で、「バットモービル」とともに（左から）データイーストの高木慶治専務、福田啓夫社長

AAMA合同ショーパーティーにて（左から）米国アイレム社のスチーブン・ブラッツスピーラー副社長と婚約者、アイレムの中野哲雄常務、米国アイレム社の藤本正浩氏

親しみやすいゲームマシンを誠意をこめてお届け!!

ショーレビュー
6人用プッシャーゲーム
車がメダル押出す演出も
SHOW REVUE

ジュエリーゴールド
3人用プッシャーゲーム
片面タイプで合理的配置
JEWELY GOLD

ロイヤルアスコット
TV中継風の競馬ゲーム
12人用で迫力のレース!!
ROYAL ASCOT

ネオ・ジオ MVS-U6
ソフト6本まで収納可能
あらゆるロケで高収益!!
NEO・GEO MVS-U6

メダルゲーム機の設置運営につきましては「メダルゲーム場運営基準」を守ってご使用下さい。

本　社　〒577　東大阪市川俣3丁目1の35　☎06(787)1881代
東京営業所　〒110　東京都台東区東上野1丁目24の4　丸千第2ビル　☎03(3837)3884代
福岡営業所　〒810　福岡市中央区大名2丁目3の2　☎092(713)1083代

●実用新案出願中「NEO・GEO」「MVS」「ネオ・カーニバル」はSNKの登録商標です。©1991 SNK CORP.

ロボアーミー
2P同時プレイ・途中参加可能

■兵器のかたまりロボ軍隊のエリートが大活躍■アイテムによりバギー形態にチェンジ■地上・水上・空中から各タイプの敵が出現、過激なアーミーアクション。

低価格で好評「ネオ・ジオMVS」。今後も販売価格
26,000円〜最高36,000円を上限に高インカムゲームをご提供します。

とびきり"ネオ"な機能満載!

センサー搭載でスピーディー・高インカム、管理もラクラク。

アミューズメントで人気のクレーンマシンに、夢いっぱいの
『ネオ・カーニバル』が新登場!
ポップなデザイン、明るい操作パネルなどで若者やアベックに強くアピール。
高性能"プライズ・センサー"採用による難易度の電子制御等、
これまでにない新機能を満載。
オペレーターの景品管理・マシン管理に役立ち、高インカムを達成します。

高性能"プライズ・センサー"搭載!

センサーを搭載した新型クレーン機構が景品位置を判断し、瞬時にキャッチ。これまでのクレーン移動のようなムダな時間がまったくありません。ゲームの興奮を高めると同時にプレイ時間を大幅に短縮し、高インカムを達成します。
※特許出願中

景品払い出し率・オート4段切替!

景品キャッチの確率をスイッチ切替で約50・40・30・20%の4段階に電子コントロール。従来の機械式調整と違い、どなたでも手軽に行えます。さらに"プライズ・センサー"と連動したコンピュータが、コイン投入数と景品払い出し数を自動演算し微調整。計画的な景品仕入れ等が初めて可能になりました。※特許出願中

本体内に景品収納可能!

景品ルーム下に大容量の景品在庫スペースを確保。
手軽に補充できます。

移動に便利な本体上下2分割!

本体はどなたでも簡単に上下2分割。
キャスターも付いて片付けにも便利です。

ネオ・カーニバルならではの新機構が、いっそう楽しく演出します。

●景品管理に役立つ"払い出し景品数メモリー機能"●マシン管理も"オートチェック機能"で簡単。●ワイドな景品ルーム ●ピンクと白の誰からも愛されるデザイン ●電子コントロールされた軽快なクレーン移動で興奮度アップ ●明るく照らされたコントロールパネル、景品取出口 ●夢あふれるサウンド2種類と効果音 ●獲得景品数が一目でわかるディスプレイ表示

■ネオ・カーニバル仕様
所要面積：1,650mm(幅)×905mm(奥行き)　消費電力：待機時140W/動作時最大260W
高　さ：1,907mm　重　量：220kg

人気キャラクター続々登場!　タカラの

シリーズ　子供から女性まで話題のテレビキャラクター、大人にも強くアピールする人気キャラクターが勢揃い。新規顧客を幅広くキャッチします。

製造総発売元　あそびは文化 タカラ

好評発売中	サムライトルーパー●のらくろクン	発売予定	どろろんぱっ!●ジャングル大帝●チャップリン●手塚治虫5

株式会社　エス・エヌ・ケイ
SNK CORPORATION
大阪本社　〒564 大阪府吹田市豊津町18-8　TEL.06(338)7007　FAX.06(338)7150
東京支店　〒101 東京都千代田区神田和泉町1-3-4 青木ビル2F　TEL.03(3864)8222　FAX.03(3865)9437
18-8 TOYOTSU-CHO, SUITA-SHI, OSAKA, 564, JAPAN. PHONE:06(338)7007 FAX:06(338)7150 TELEX:523 6785 SNKCOJ.

オーストラリアのショー

QAMOA91に新製品

LAIとAGIの両グループから

オーストラリアのAMショー、QAMOA91が八月二十九―三十日に、ゴールドコーストのホテル、コンラッド／ジュピターズで開催され、大いに盛り上がった。これはクィーンズランド州のオペレーター協会、アミューズメントマシン・オペレーターズ・アソシエーション・オブ・クィーンズランド（QAMOA）が主催しているもので、これまで他にこの種の催しがないことからオーストラリアでの唯一のAMショーとなっている。

この国のAM業界は、LAIグループとAGIグループの二大勢力に分かれ、対立を続けていることがよく知られている。LAIはレジャー&アライド・インダストリーズ社（本社パース、マルコム・スタインバーグ社長）で、AGIはアミューズメント・ゲームズ・インポーターズ社（本社ローズランド、ブルース・コルボーン社長）。

古くからあったLAI社グループに対し、AGI社はA・ハンキン社、アソシエーテッド・レジャー（AL）社、ギャラクシー・エレクトロニクス社が共同で八七年に設立したもの。日米のメーカーからの輸入で、LAI社のビジネスを揺るがすほどになった。このためLAI社は輸入販売の独占権を主張して、訴訟にまで発展したが、その結果LAI社に独占権がないことが分かるなど混迷してきた。

両社のビジネス上の対立は、LAI社系の「レジャーライン」、AGI社系の「キャッシュボックス・オーストラリア」というふたつの業界誌を生むところまで徹底している。

オーストラリアのAMショーは正式にはQAMOAコンベンション91で、展示会、セミナー、クィーンズランドの協会であるQAMOAの総会、そしてオーストラリア全体の協会ナショナルAMOAの総会が行なわれる。これらはQAMOAが担当して開かれるが、その会長、マイケル・ソロモン氏はAGI系のAL社の社長である。ところが、今回のQAMOA総会で新会長に独立系のオペレーター、ケン・プリースト氏が選ばれている。

それでも展示会にはLAI社とAGI社の双方が出展、ほとんど同じ日米の新ゲームをそれぞれ出品して競い合った。例えばフリッパーではウィリアムズ社「ターミネーター2」、データイースト「バットマン」が、またTVゲーム機ではテクノス「レッスルフェスト」セガ社「DDクルー」、ナムコ「スティールガンナー」と「ゴーリーゴースト」が、両社から出品された。

しかし「マッドドッグ・マックリー」はAGI社から出品されたが、LAI社にはない、というふうなケースも少なくない。最も注目されたのはセガ社「ホログラム――タイムトラベラー」でこれはAGI社が出品したが、その対抗商品が二点このショーで展示された。

ひとつはLAI社が出品した開発中のもの（名称不明）。もうひとつはキギョー・オーストラリア社が出品した「スペシャルFX」。どういう仕組みなのかは分からないが、既存の基板タイプのTVゲームを使って、三次元（3D）立体画像にするらしい。かれらはセガ社の「ホログラム」と方式が異なる、と説明している。

この展示会では日米の最新のTVゲーム機がほとんどすべて展示され、訪れたオペレーターを満足させた。しかし、それ以外にも珍しいものが出品された。例えばマイク・エデン氏の会社は、四枚の基板を組み込んで一台で四ゲームを選択できるようにした「VGS1000」システムを出品して、オペレーターの関心を引いた。

海外からは、とくに日本のメーカーの来訪が目立った。データイースト・ピンボールの責任者、ゲーリー・スターン氏の来訪は主催者を喜ばせた。今回のショーは、着実に大きくなってきたオーストラリア市場を反映して、これまでにない活気ある展示会となった。

なお参考までに展示会は初日が午後一時から五時まで、二日目が午前九時から午後三時までで、他の国際的な催しと比べ変っている。八月下旬のゴールドコーストは、オーストラリアなので真冬に当たるが、赤道に近いので日中の気温は二十度前後と暖かいとのこと。

QAMOA91でキギョー社から出品された立体映像TVゲーム機「スペシャルFX」

コピー基板販売で

禁錮罰金の判決

AAMAがコピー対策

米国のAMゲーム機メーカー協会、AAMA（アメリカン・アミューズメントマシン・アソシエーション）の調査担当、ビル・キッドウェル部長がこのほど明らかにしたところによると、六月六日にデトロイトのディストリビューターが、TVゲームの無断コピー基板販売で有罪になった。しかし、コピーされたのはギャンブル機「ラッキーエイトライン」だった。

有罪となったのはアンスコット・ディストリビューター社のマーチン・ラスチ社長で、昨年十月に米国税関が事務所を家宅捜査、ヤマテUSA社が著作権を持つ「ラッキーエイトライン」の無断コピー基板を販売していた事実をつきとめた。刑事事件として起訴され、被告は二月に著作権侵害を認めていた。その結果、禁錮八ヵ月と罰金一万二百ドル、執行猶予二年との判決が下りた。

この事件ではアタリゲームズ社「テトリス」のコピー基板についても調べが進められたが、立件されなかった。

香港　Bondeal Charts　九龍

トップ10ビデオゲーム

9/21	9/14	機種名（メーカー名）	週数
1	1	レッスルフェスト（テクノス）	3
2	2	ストリートファイターII（カプコン）	30
3	4	ベンデッタ〔クライムファイターズ2〕（コナミ）	9
4	10	キング・オブ・ドラゴンズ（カプコン）	6
5	3	サンダードラゴン（テクモ）	6
6	8	ガルフストーム（ドゥーヤン）	16
7	9	D.D.クルー（セガ社）	7
8	5	カラテブレーザーズ〔闘神ブレイザーズ〕（ビデオシステム）	7
9	6	ターボフォース（ビデオシステム）	8
10	7	シューツ（アタリゲームズ）	9

トップ5完成品ビデオ

9/21	9/14	機種名（メーカー名）	週数
1	1	タイムトラベラー（セガ社）	4
2	2	ハードドライビング（アタリゲームズ）	126
3	3	ビッグラン（ジャレコ）	85
4	4	レーザーゴースト（セガ社）	14
5	―	スーパーハングオン（セガ社）	211

©Bondeal Ltd., Hong Kong. The above chart is based on games operated in Flashback, the world largest video-only arcade.

米国カメレオン社が新型シミュレーター

米国のカメレオン・テクノロジー社（本社バージニア州アレクサンドラ、デイル・ロバーツ社長）は八月、これまでにないタイプのシミュレーション・アトラクションの製造を開始した、と発表した。これは「Gフィールド」という機構に支えられたもので、すでに七ヵ月前から関係者に披露、十一月のIAAPAショーで正式に発表することになっている。

シミュレーターの開発は年ごとに急速に早くなっており、カメレオン社の製品の出来具合いが気になるところだが、かなり進んだものらしい。同社ではDVIやCGIなどあらゆる映像に対応しており、完全なセットで納品できることを強調している。興味ある人はIAAPAショーで実物を見るしかない。

JOIN US!!
カベール　JUJU伝説　ブラッドBROS.
いずれも、「リプレイ」、「プレイメーター」、「カナディアンコインBOX」などで、栄えあるランキング1位に輝きました。
一作一作、真剣に取り組んだ成果です。あなたも一緒に作りませんか。
世界に翔くゲームを、自由奔放な環境の中で思いっ切り創造してみませんか。
●募集職種●
ハードウェアー設計者
プログラマー
ゲームプランナー
ビジュアルデザイナー
サウンドプログラマー
――下記にご連絡下さい――
㈱TADコーポレーション
〒181 東京都三鷹市下連雀3-31-2
TEL0422-42-8031 FAX0422-42-8032（担当：長岡、北原）

AOUが表彰する91年度「優良ロケーション」131店

㈳全日本アミューズメント施設営業者協会連合会（事務局東京、梅原靖三会長、加盟四十二団体、AOU）では、会員傘下のロケーションの中から「模範優良店」として計百三十一店を選び、第六回理事会（九月十三日）で承認、十一月七日に開催されるAOU全国大会で表彰することになった。

これは第五回理事会（五月八日）で決定した「模範優良店表彰規程」により表彰されるもの。「健全で好ましい店舗および運営の拡大を図り」「他の模範となる店およびその事業者の努力をたたえる」ことを目的としているが、第三者による客観的な判断や社会的な評価とは関係なく、あくまでAOU内部で行なうものであり、OP団体の集まりであるAOUがOPとその店をあえて表彰することの趣旨が、いまひとつはっきりしない。また「優良店」の選出は各県協会の自主制に任されていることから公平さを欠くきらいもあり、選出する店に対して意見が一致しなかったり、選出に苦慮した協会もあったようだ。選出店舗数は各協会の会員数に応じて割り当てられたが、選出を全面的に見合わせたのが七協会、割り当て数の一部しか選出しなかったのが五協会あり、計十二協会が選出方法や趣旨目的に戸惑いを見せたことになる。さらに選出数の割り当て制に対し、会員数が多ければ「優良店」も多いということにはならないとの疑問や、その「優良」とは何かを問う声も聞かれた。

AOUが発表した表彰対象百三十一店全部を以下に掲載したが、うちセガ社のロケが十六店、タイトーが十二店、ナムコが十一店と大手三社で全体の三分の一を占めているのが特徴的（次ページのグラフ参照）。掲載については加盟団体の都道府県名と割り当て店数、表彰店と運営会社（大手三社のみ略称）、所在地の順とした。（編集部）

北海道（4）
「セガ・ワールド帯広店」（セガ社。帯広市西三条南九丁目、イトーヨーカドー内）、「プラボ新道店」（ナムコ。札幌市東区北三十三条東十五丁目四八三）、「タイトーイン102」（タイトー。札幌市西区琴似一条二丁目八、ハシモトビル）、「イトーヨーカドー釧路店・ファミリーランド」（三井遊園企画㈱、釧路市新橋大通六丁目十二）。

青森（2）
「スペースイン」（三珠産業㈱。弘前市土手町三十九）、「ムーンベース・セガ」（セガ社。八戸市江陽二の十四）。

岩手（2）
選出せず。

宮城（2）
「ゲームプラザターゲット」㈱ハニュウ。塩釜市尾島町四の一、塩釜松竹ビル）、「セガワールド・セッツウイングス」（セガ社。名取市飯野坂土城堀五十七の一）。

秋田（2）
選出せず。

山形（2）
「カレッジ・スクエア」（小池徹。山形市小白川町一の一の七）、「ホットスペース・クーガー」㈱テーエス。新庄市沖ノ町十の七）。

福島（2）
「長崎屋ファミリーコーナー」㈱会津クラウン自動機。会津若松市栄町二の十四）、「ファミリーランドカーニバル」㈱テンレジャーサービス。会津若松市中町三の五十三）。

東京（12）
「プレイシティ・キャロット巣鴨店」（ナムコ。豊島区巣鴨一の十五の一、ミヤタビル）、「ゲームイン・ファンファン二子玉川店」㈱ジーエム商事。世田谷区玉川三の六の一）、「メダリオン・イン・タイトー・ルドウス」（タイトー。新宿区新宿三の二十二の九、指田ビル）、「カジノプラザ110」㈲オモロン商事。江戸川区平五の十四の三）、「ジャック＆ベティ」（渥美隆。小金井市本町一の十八の七）、「エイジス自由ヶ丘」（セガ社。目黒区自由ヶ丘一の十四の十六、サーカス自由ヶ丘）、「ゲームスペースファンタジア・スキップ両国店」（テクモ㈱。墨田区両国三の二十五の八、両国大黒ビル）、「アトラスシティ」㈱アトラス。世田谷区松原二の四十六の五）、「昭和ランド」（昭和鉄工㈱。清瀬市松山一の十三の三、ニチイ清瀬店）、「シルクハット・蒲田M2」㈱マタハリー。大田区西蒲田七の六の三）、「KORAKUENアミューズメント・ミュージアム」㈱後楽園ロコモティヴ。文京区後楽一の三の六十一）、「ゲームファンタジア渋谷店」㈱シグマ。渋谷区宇田川町十三の十一）。

茨城（4）
「プレーランドコタニ」㈲コタニ商会。結城市結城七四七三）、「ゆにろーずクィーン」（大野商事㈱。つくば市谷田部昆島新田）、「ジョイカム日高店」㈱中外アソシエーツ。日立市日高町四の十二の十五）、「レイクジョイランド」㈱トニー。水戸市千波町二七四六）。

栃木（6）
「安佐エース」㈲安佐エース。佐野市堀米町六一四の八）、「ハイテクランドセガ宇都宮店」（セガ社。宇都宮市江の町七の十四）、「ジョイランドタイトー宇都宮店」（タイトー。宇都宮市江の町七の十三）、「ファンタジー」（浅宮隆一。足利市大前町八四二）、「足利カーニバル」㈲足利カーニバル。足利市通一の二六七四）、「たつみスポーツセンター」㈲たつみ娯楽。日光市野口四十）。

群馬（4）
「セイ・タイトープラトン」（タイトー。伊勢崎市東上之宮一二〇五の一）、「沼田ちびっこランド」㈱アトムレジャー企画。沼田市東原新町一四五五）、「ロング・ハイ」㈲スターリース。伊勢崎市連取町二〇三八の一）、「プレイシティキャロット・パークレーン」（ナムコ。高崎市歌川町八）。

埼玉（4）
選出せず。

千葉（4）
「木更津グリーンシティ・ショッピングセンター」㈱センシン。木更津市朝日三の一〇一九）、ほか選出せず。

神奈川（6）
「石和ランド」㈱石和商事。相模原市陽光台四の八の二十三）、「長崎屋溝ノ口店屋上ちびっこランド」㈱ジョイニングエンタープライズ。川崎市高津区溝の口四一四）、「コンピュータランド」㈲若葉商会。大和市大和東三の八の二）、「アメリカングラス」㈲サン・インターナショナル」リミテッド。横浜市西区南幸一の五の三十）、ほか選出せず。

新潟（4）
「プレイランド長岡駅前店」㈲プレイランド。長岡市城内町二の三の一）、「ハイテクセガ新潟」（セガ社。新潟市古町七）、「ナムコプレイスタジアム・ザプライス店」（ナムコ。長岡市大手通二の二の六）、「ウィルトークタイトー古町店」（タイトー。新潟市堀前通六番町九〇九）。

山梨（2）
「プレイスポット・パル」（太東商事㈱。東八代郡石和町四日市場一七〇一）、「ハイテク遊園ニュースター」㈲ニュースター。甲府市国母五の二十の十六）。

長野（2）
「レイデービートル」㈱フジタケ。松本市中央一の六の九）、「アップル」㈲レジャーランド。佐久市大字中込駅前、ショッピングセンターカム21）。

静岡（6）
「日通伊豆富士見ランド」㈱スルガレジャーサービス。田方郡韮山町多田九八六の一）、「りとるらんど函南店」㈲星谷アミューズメント。田方郡函南町間宮四三九の一）、「ヴィーナスクラブ」㈲エイト。静岡市大坪町四の四十一）、「メルヘンランド」㈱サンエイ。駿東郡清水町伏見五十八の一）、「サンセイブ曲金店」㈱西部リース。静岡市曲金七の三七一の一）、「ゲームプラザ007」㈲ナカシマ。清水市八坂黒坊四七一の一）。

石川（2）
「手取フィッシュランド」（手取観光㈱。能美郡寺井町粟生川五十八）、ほか選出せず。

福井（2）
「ファンタジーランド・ポートン店」㈱スイングアカオ。敦賀市中央町一の五の五）、「ベル遊園地」（北陸レジャー㈱。福井市花堂南二の十六の一、ショッピングセンターベル）。

岐阜（2）
選出せず。

愛知（10）
「プレイサロン桜道」㈲神出商産。江南市赤童子桜道八）、「ゲームファンタジア・フラミンゴ」㈲タイガーレジャー。東海市名和町三十番割上二十）、「ゲーム会館ビッグファイブ」㈲大五産業。名古屋市熱田区伝馬二の二の五）、「ゲームポート・リオ新瑞店」㈱フォーベックス。名古屋市瑞穂区瑞穂通り八の二十六）、「プレイシティーアリス」（中央産業㈱。名古屋市瑞穂区瑞穂通り七の二十二）、「ゲームシアター・ドラッピアムス。名古屋市中村区名駅南一の二十五の二）、「トンガ王国」㈱総商。名古屋市中村区則武一の十六の八）、「ジョイフルタイム上飯田」㈱カトウ。名古屋市北区織部町一の一）、「シグマランド中川店」㈲シグマ企画。名古屋市中川区昭和橋通り六の十三）、「ADX安城店」㈱サンレジャー。安城市横山町浜畔上四十八の一）。

三重（4）
「オートスナック雲出」（笠井昭夫。津市雲出町本郷五九五の一）、ほか選出せず。

滋賀（2）
選出せず。

京都（6）
「ビデオインマッツヤ本店」（ビデオインマッツヤ。京都市上京区烏丸通り今出川上ル）、「タイトーイン・パゾ」（タイトー。京都市中京区河原町通り三条下ル）、「森のともだち」㈱フナイ。京都市西京区大原野東境谷町）、「ビッグキャロット京都」（ナムコ。京都市上京区河原町今出川下ル）、「ゲームプラザ大宮」㈱第一物産。京都市中京区大宮通り四條上ル）、「京都オリンピア」㈱パピヨン。京都市中京区新京極蛸薬師）。

大阪（14）
「百又ビル・ゲームコーナー」㈱百又。大阪市北区茶屋町）、「ジョイランドタイトー天六」（タイトー。大阪市北区天神橋）、「純情モンテカルロ」（純情モンテカルロ。大阪市北区小松原町）、「天五ジャパン」㈱カワクス。大阪市北区天神橋）、「プレイタウン・パートI」㈱マルキ。大阪市此花区春日出北）、「シネセット」（セガ社。大阪市港区海岸通り）、「メインストリート・パートIII」㈱朝日商会。大阪市中央区道頓堀）、「アメニティパーク・リノ戎橋」㈱アポロ。大阪市中央区難波）、「なんばシティ・プラボエイビス」（ナムコ。大阪市中央区難波）、「玉造ゲームセンター」（峯興業㈲。大阪市天王寺区玉造元町）、「アベノゲームセンター」㈲東芸社。大阪市阿倍野区阿倍野筋）、「エンジョイパレス・サンライト」㈱ビップ。大阪市天王寺区堀越町）、「スペースシャトル」㈱大王振興。高槻市大畑町）、「ニチイ新金岡町店」（ダルマ娯楽機械㈱。堺市新金岡町）。

兵庫（8）
「プレイシティキャロット・ブレンディ」（ナムコ。神戸市西区糀谷）、「カジノ・ド・三宮」㈱大王振興。神戸市中央区北長狭通り）、「鈴蘭台プラザ」（関西カクタス㈱。神戸市北区鈴蘭台、「神戸ポートピアランド・ゲームハウス」㈱ジェイ・アール・イー。神戸市中央区港島中町）、「アメニックス」㈱ベル。神戸市中央区三宮町）、「ダイエー三田店」㈱ダイエーレジャーランド。三田市弥生ヶ丘）、「オーパ・フエゴ」㈱ニチエイ・アミューズメント。神戸市中央区北野町）、「プレイワールドナガサワ」（セガ社。明石市魚住町）。

奈良（2）
「アルファー」㈲アルファー。磯城郡田原本町）、「ミッキーマウス」（村岡美佳。奈良市三条町）。

島根（2）
「ジョイランドタイトーイン」（タイトー。松江市西津田五の一の十五）、「プレイシティキャロット島大前店」（ナムコ。松江市西川津町一一四七の十五）。

岡山（4）
「ハイテクセガ十日市」（セガ社。岡山市神田二の五の二十一）、「スターダスト」㈱日栄興業。岡山市駅前町一の七の一〇一）、「ゲームセンター大崎」㈲エスビー津山。津山市中原三十七の一）、「ニューチャンピオン」㈲アミューズメント岡山。倉敷市阿知二の五の三十一）。

広島（4）
「ブラックジャック広島店」㈱ヒカリエンタープライゼス。広島市中区新天地一の二十一）、「セガワールド・アルパーク」（セガ社。広島市西区草津新町二の二十六）、「ハイテクセガ広島店」（セガ社。広島市中区堀川町六の十九）、「タイトーイン202スタジアムメダリオン」（タイトー。広島市中区胡町六の九）。

山口（2）
「アメニティプラザ・オズ山口店」㈱アミューズメントオズ。山口市若宮町二の二十）、「プラボ宇部店」（ナムコ。宇部市大字妻崎開作字崎二十五の八八四）。

徳島（2）
選出せず。

香川（2）
「ウィルトークタイトー高松」（タイトー。高松市常盤町一の九の一）、「スターベース・キッドパラ」（セガ社。坂出市宇多津町ゴールドタワー内）。

愛媛（2）
「ハイテクセガ松山」（セガ社。松山市大街道一の四の十）、「フジグラン松山店・ナムコ子供の国」（ナムコ。松山市宮西一の二の一）。

高知（2）
選出せず。

福岡（2）
「春駒」㈲春駒商事。久留米市六ツ門町七の六五）、「ロンドンバス50舞鶴店」㈱大長商事。福岡市中央区舞鶴一の六の二）。

長崎（4）
「ウィルトークタイトー三ヶ町店」（タイトー。佐世保市常盤町五の十）、「夜店カジノ」㈲九娯貿易。佐世保市下京町六の十五）、「早岐シルバーボール」㈲佐世保娯楽特機。佐世保市早岐町四一七）、「プレイランド」（ナムコ。諫早市永昌東町二の一）。

大分（2）
「ハイテクセガJR別府」（セガ社。別府市駅前町十一の七）、「ファンタジーパーク」（大鵬物産㈱。大分市大字上宗方三三八の一、マルショク宗方店）。

宮崎（2）
「アーバンスクェアー」㈱アリサカ。宮崎市大字本郷北方字高山二四八六の九）、「ゲームスクェアー・ウェイクアップ」（南大鵬物産㈱。宮崎郡清武町大字加納甲二六九八）。

鹿児島（4）
「プレイランド・フェニックス」㈲九州ワールド商会。鹿児島市与次郎一の五の二十五、インペリアルビル）、「セガワールド与次郎」（セガ社。鹿児島市与次郎一の十の二十八）、ほか選出せず。

沖縄（2）
「タイトーイン608トロン」（タイトー。那覇市安里二の四の二）、「セガワールド・マキシー」（セガ社。那覇市牧志町二の二の六）。

91年度ＡＯＵ表彰店の分布

- セガ社 16店
- タイトー 12店
- ナムコ 11店
- 大手３社以外 92店
- 選出せず 27店
- 表彰割当て 158店

第29回AMショーご来場ありがとうございました

ちびっこエクスプレス(KL)
L：167cm W：105cm H：183cm Wt:130kg

ちびっこキャンピングカー(KM)
L：175cm W：97cm H：151cm Wt:130kg

ちびっこカーキャリア2(KJ)
L：170cm W：98cm H：170cm Wt:140kg

なかよしブランコ(CF)
屋根直径：180cm H：202cm Wt:250kg

ちびっこバス(EK)
L：110cm W：80cm H：79cm Wt:80kg

子どもたちの「遊びの世界」を知っている
株式会社ホープ
本社工場　川崎市中原区今井上町50番地 〒211 TEL044(722)6141(代) FAX044(711)2779
関西営業所　京都府乙訓郡大山崎町鏡田2番地 〒618 TEL075(957)5613(代) FAX075(957)0313
東京本社　東京都港区芝5丁目31番17号 〒108

話題のマシン

"システム32"第3弾、リアルアクション

ヒーローが活躍

セガ社、4人用「スパイダーマン」

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）から、同社"システム32"第三弾となる「スパイダーマン」が、九月末発売となった。

これは米国のコミックヒーローたちが、高層ビル群の都会から戦闘ヘリに乗り、悪の化身"ドクター・ドゥーム"の居城へと向かい、装甲要塞や炎の洞窟などで超能力を駆使し敵と戦いながら進むというもの。シーンによってキャラクターが大きくなり迫力のアクションを展開する"ビッグモード"と、広いフィールドで壁や天井に張り付いたりして自在に動き回る"ワイドモード"のいずれかに自動的に切り替わる。またヒーローや敵のボスなどが登場する時、吹き出しと音声が出るというコミック的な演出がある。

ヒーローはスパイダーマンを含め攻撃方法が違う四人がいて選択。四人まで同時プレイも可能。八方向レバーと二つのボタンの組合わせで、特殊攻撃も可能。途中で物を壊すとアイテム出現。ゲームはライフ制。「スイング」キャビネットでの販売で定価七十一万円。

スパイダーマン

データイースト・ピン13弾

「バットマン」で

コミカルな演出効果も採用

㈱データイースト（本社東京、福田哲夫社長）から、同社"ピンボール"第十三弾となる「バットマン」が、十月十六日発売となる。

これは文字どおり同名の人気キャラクターを採用したもので、プレイフィールドには同名漫画に登場する多くのキャラクターが描かれ、いろいろなアイテムが得られる"バットケーブ"や、入口が開閉する"ミュージアム"などが設置されており、面白さを増す。

"ミュージアム"の入口は最上部の指定レーンに通すか、文字BATMANを完成させると開く。最上部に三つあるホールにボールをロックすると、三個までのマルチボールプレイとなる。三個のマルチボールプレイ中に、"ミュージアム"に入れるとジャックポット。左上部の"ジョーカー"の目の中にボールを二回入れた後、口に入ると高得点。バックガラスのドットマトリクス、デジタルサウンドも一層充実させている。OP価格五十二万七千円。

バットマン

"M72シリーズ"第8弾

未来の空中警察

アイレムの「ギャロップ」

未来の武装警察が敵を追跡する空中シューティングゲーム「ギャロップ」が、アイレム㈱（本社大阪、高嶋由之社長）から十月七日に発売となった。

これは同社システム基板"M72シリーズ"第八弾となるもの。八方向レバーと二つのボタン（バルカン／ミサイル、ロックオンレーザー）を操作する。スクロールは自動的だが、レバーを左へ倒すとスクロールのスピードが減速し、右へ倒すと加速するというシステムを採用しているのが特徴で、場面に応じた頭脳的プレイが可能となる。

グラフィックに凝った背景画像で、五ステージ構成。ロックオンレーザーは敵を追尾し、破壊するまで攻撃を続ける。また地形に沿って飛んでいくミサイルなど、独特の武器を搭載している。パワーアップアイテムもある。ゲームはエネルギーと持ち機数制を併用。ROMキット販売でOP価格七万八千円。なお"M72シリーズ"は同ソフトで発売を終える。

ギャロップ

本欄掲載の機械の価格は、すべて「外税方式」によるもので、消費税は含まれていない。

2人用クレーン機

電子制御を採用

SNK「ネオ・カーニバル」

二人用クレーン機「ネオ・カーニバル」が、㈱エス・エヌ・ケイ（本社大阪、川崎英吉社長）から九月末発売となった。

これはSNK初のクレーン機で、上部がピンク、下部が白色という配色。主な特徴点は次のとおり。①クレーン部に搭載したセンサー機能により、景品をキャッチする移動時間が短い。②景品払い出しの確率が二〇—五〇%の間で四段階に電子制御。③払い出した景品数やトラブル個所をオート表示。④操作部分と景品取り出し口が照明で明るい。

本体は上下二分割可能で幅一六五㌢、奥行九〇・五㌢、高さ一九〇・七㌢。定価百十万円。

ネオ・カーニバル

Call now for P.C.Boards..
81-6-845-2535
or
fax 81-6-845-2510
Fillmore, inc.
ROOM #206, YODOGAWA BLDG.
23-10, HOZAN-CHO, TOYONAKA-SHI,
OSAKA, 560, JAPAN
PHONE:06-845-2535 FAX:06-845-2510
TELEX:5286105 FILLMO I

話題のマシン

タイトーの「パワーホイールズ」

障害破壊レース

アルユメ製TV機「レゾン」基板も

パワーホイールズ

バトル走行を内容とした二人用コックピット型TVドライブゲーム機「パワーホイールズ」が、㈱タイトー（本社東京、長谷川桂祐社長）から九月下旬発売となった。また同社から同じ時期に、アルユメ㈱製TVシューティングゲーム機「レゾン」が発売された。

「パワーホイールズ」は巨大なタイヤを装備したトラックが、障害物を踏みつぶし破壊しながら走行していくゲームで、衝突や断崖などから転落してもゲームは中断せず続行するが、そのたびに車はボロボロになっていく。絶壁やぬかるみ地帯、アイスバーンなど四ラウンド構成で、ラウンドを選択できる。またコースは初級、中級、上級、破壊レースの四種類が設定され、これも選択。操作はハンドルとアクセル、ブレーキ、二段シフトのほか急激にスピードアップできるニトロスイッチを駆使する。

各コースともタイマー制。三周でゴールを目指しラップを競うか、タイマー切れまで徹底的に障害物を破壊していくか、二通りの楽しみ方がある。ベンチシート採用で幅一二二・五㌢、高さ一八二・五㌢、奥行一六二・五㌢。定価百八十五万円。

「レゾン」は横スクロールの宇宙戦争ゲームで、八方向レバーと一つのボタンを操作。画面右側から次々と出現する敵機と地上の砲台などを撃破していく。機体の上下にアーム砲が装着され、左右に動いて八方向に発射できる武器に特徴があるほか、ボール状ではね返る弾、貫通レーザー、拡大発射砲など多彩な武器がある。操作は簡単。持ち機数制。基板販売のみでOP価格十四万八千円。

レゾン

2人同時プレイも可能

新ブロック崩し

カプコン「ブロックブロック」基板

ボールを弾いて並べられたブロックを壊していくTVゲーム機「ブロックブロック」が、㈱カプコン（本社大阪、辻本憲三社長）から十月中旬発売となる。

これは従来の"ブロック崩し"ゲームのコンセプトを採用し、独自の多彩なフィーチャーを加味したゲームで、二人同時協力プレイもできる。簡単で基本的なプレイ内容のビギナーコース（八パターン）と、さまざまな工夫を凝らしたノーマルコース（五十パターン）があり、スタート時にボタンで選択。ボリュームスイッチと一つのボタンを操作する。

画面下部のバーを左右へ移動し、飛んでくるボールを弾き返してブロックを壊していく。弾き方によりカーブをかけることも可能。ボールを拡大したりキャッチしたりできるアイテムも出現。連続して壊すと破片が飛び散ったり、ボールに残像がついたりとビジュアル的工夫も見られる。二人同時プレイでは、一人用ではできない特殊技も使える。ボールを一定回数取り損なうとゲーム終了。基板販売のみでOP価格十三万八千円。

ブロックブロック

栗田技研製8人用射的

コルク弾を発射

像から「ポップショット」

四人用シングルもある。

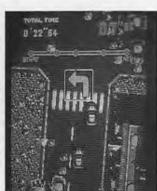
栗田技研㈱製射的「ポップショット」が、㈱像（AM事業部大阪、永田裕一社長）から十月上旬発売となった。

同機は短銃でコルク弾を発射し、縦回転している景品を吊るしたテープを狙い、切れると景品が落下。弾は弾貸機（硬貨投入式）で入手。八人用で幅四二〇㌢、奥行三七〇㌢、高さ二四〇㌢。定価六百二十八万円。

ポップショット

回転機能搭載、背景を操作

ラリー走行6戦

ビスコ「ドリフトアウト」基板

ラリー走行を内容としたTVドライブゲーム機「ドリフトアウト」が、㈱ビスコ（本社京都、秋山哲雄社長）から十月七日発売となった。

これは欧州のラリーコースをモデルにしたもので、U字型やコの字型、クランクコースなどがあり、スピードもさることながら運転テクニックに重点を置いたゲーム。車を左右へ回転させる二方向レバー、アクセルとブレーキの二つのボタンを駆使するが、回転機能の搭載により、これらの操作は背景画面のコースを回転させ、あるいはスクロールの速度を加減するもので、自車は常に定位置にあり向きを左右へ変えるだけというシステムに特徴がある。

性能の異なる七台の車から選択し、六ラウンドを走破。各チェックポイントの区間タイムが制限時間を超えると、ゲーム終了。基板販売のみでOP価格十五万八千円。

ドリフトアウト

ミリオンスラッガー

ハイテク ワンダーランド

時間と空間を超えた楽しさ。夢あふれるファンタジー。好奇心を刺激するエキサイティングなシーンも、テクモならお手のもの。ハイテクノロジーを駆使して、大人も子供も夢中にさせる、ビッグ・エンターテイメントをつくります。テクモは、企画から、設計、施工まで、総合的なプロデュースによって、スリルと感動をクリエイト。時代の感性をとらえた、新鮮で高感度なアミューズメントをお届けします。

バスケットチャンス　ファンキーパンチョ　ボーラーローラー　ミスターバットマン

TECMO
テクモ株式会社
TECMO,LTD.

お問い合わせは
本社：〒102 東京都千代田区九段北
4丁目1番34号
TEL.03(3222)7620 FAX.03(3222)7629
TECMO,LTD. 4-1-34.Kudankita,
Chiyoda-ku,Tokyo 102, Japan
Phone:03(3222)7630 Fax:03(3222)7629
Telex:J27174 TECMO

メダルゲーム機の設置運営につきましては「メダルゲーム場運営基準」を守ってご使用下さい。

まるちかめらあいず MULTI CAMERA EYES No.164

野球〈6〉

山川萬里

野球の実況放送がTVで流されるということは画期的な事件であった。

私自身がTVの画面をはじめて見たのは昭和二十四年横浜貿易博覧会においてであった。当時流行していた〈異国の丘〉という歌を会場で歌手が歌っているのを実況で流していた。

歌手が唄っている会場よりもTVの受像機が置いてあるパビリオンの前の列に並んでいる人の数の方がずっと多かった。

TVはコピーであるのだが、その時には実物よりもコピーの方の人気がずっと高いほどの、人人の期待感を一身にあつめていたメディアであった。

それからわずか四年後、昭和二十八年にはNHKがTV放送をはじめる。

大学入試で泊っていた家には早速TVの受像機が置かれていて、よく憶えているのだが、大相撲の実況放送がスポーツの放送の第一号で、あの頃は初代の朝潮の人気が抜群であった。

やがて民放でのTV放送もはじまる頃になると、山手線の駅前の広場に受像機が置かれ、目ぼしい放送がある時に限って、民放の係の人が来て、おもむろに画面の前の蓋の南京錠の鍵をあけて、蓋を左右に開き、スイッチを入れ調整つまみで画像を安定させ、梯子を降りて、梯子をかついで行ったものである。

巨人阪神戦の前など、係員がくる前から受像機の前には三三五五と人があつまっていて、流れている画像が、調整によって安定したとおもう間もなく流れるので、はらはらしながら画面をじっと見ていた。

はじめの頃の実況放送では試合開始前から終了後まで野球の放送を流していたし、試合中にはアナウンサーも今ほど饒舌ではなくて静かだった。

TV全体の放送時間は今とは比較できないほど短かいものであったが、スポーツの実況放送をする場合には始まりから終るところまできちっと放送をしていた。

大相撲は何故だか知らないけど、TV放送がはじまってからずっと流されないことはなかった。

プロレスの力道山、有名なシャウプ兄弟との試合で空手チョップを打つたびに馬穴(ばけつ)の氷水で手を冷していたが、それ以後氷水で手を冷さなくなったのはどうしてだろう。

プロレスも年に数回しかなく、キングコングとの試合などは可成前から力道山が押しつぶされるのではないかと皆が本気でハラハラしていた。

いちばん印象に残っているのはダラ・シンとの試合で、反則なしのきびきびした両者の動きで気持がよかった。

この頃にはプロレスがスポーツではなくてショウであるにせよ、まだ一般紙のスポーツ欄に記事が載っていて、ゲームの時間にも極端な長短があったが、TVではそんなことに関係なくゲームが続く限り実況放送をしていた。

後プロのスポーツではボクシングのフライ級の世界選手権で、白井がチャンピオンを失うまでの数試合の放送があった。しかし白井はTV放送がはじまる頃には下り坂にさしかかっていて、あまり面白い試合を見た記憶がない。チャンピオンを失った試合など、画像がはっきりしない実況放送で、はじまったとおもう間もなくどちらかの選手が倒れていて、相手が倒れたかとおもっていたら白井が倒れていた。

アナウンサーさえどちらが倒れたか分らずはっきり放送しない間に、白井はダウンしていたのであった。

プロボクシングについていえば、白井が昭和二十九年に世界選手権を失って以来ずっと長い間、ファイティング・原田がチャンピオンになるまで日本ではいつも、捲土重来マゾヒスティックな気分でフライ級世界選手権のTVの画面を見続けることになる。ボクシングはよくも悪くも、試合にかかる最長時間がはじめからはっきり分っている。サッカーやラグビーでも同じである。

試合の所要時間がはじめに想定出来ないゲームも一方にはあり、プロレスの時間制限なしの一本勝負の試合とか三本勝負の試合、そしてもっとも代表的なものが野球である。

プロレスが毎週放送されるようになると、放送時間がきれる直前には必ず試合の決着がつくようになり、素人目にもこれはスポーツではなくてショウであると分ってくる。

その頃になると一般紙のスポーツ欄にはプロレスの記事が載らなくなり、さしもの力道山の人気も落ち目になってしまう。力道山の記事が一般紙に登場したのは力道山が刺された時であった。

その後スポーツ紙からもプロレスの記事が外され、今はハチャメチャな大見出しで有名になった東スポ、大スポにしかプロレスの記事が出なくなってしまっている。

プロ野球の実況放送が試合の途中で切られるようになったのは多分、プロレスの試合が毎週放送されるようになった頃である。

巨人の試合を中心にしてではあるが、殆んど毎日プロ野球の実況放送が流されるようになり、貧しいサラリーマンの楽しみとして、帰宅直後風呂で汗を流し、後はビールに枝豆でTVのプロ野球を観るのが生活のパターンになった。

これが宴会の接待にも招待されない、日本の高度成長を文字通り汗水滴らして縁の下で支えてきた労働者たちの大多数の健全な夜の時間の過し方になっていた。

プロ野球の実況放送の視聴率が労働者多数の生活に組みこまれ、安定多数の支持を得られるのを待っていたようにして、こともあろうに巨人のNTVが率先して、試合は続行中であるのにポンポンと放送を打ち切りにするようになった。

まだプロ野球の球団と関係がないTV局の方が出来るだけ試合を追うようにして放送時間を延長している。

NTVとか読売TVの局員は何を考えているのか。余程の欲呆けか銭呆けの集団でもこういう放送の仕方を考えることはないであろう。関東TVとかサンTVの爪の垢でも煎じて飲まなければならない。

こういう情ない親会社をもっている巨人が凋落してゆくのも当然であろう。

世界中の放送局を探してもゲームの実況放送をしながら、ゲームの結果が出る前にその放送を打ち切るような局はないのである。

DX-BASE DYNAX・マザーボードシステム 第5弾

<SPEC>
■DX-MOTHER BOARD SYSTEM
●MAIN BOARD
●QUIZ GAME

- ●ステージ1　クイズ 常識・ダウト
- ●ステージ2　なるへそ・ザ・ワールド
- ●ステージ3　クイズ 早く言ってね
- ●ステージ?　クイズ ダービー賞
- ●ステージ?　クイズ アタック27
- ●ステージ?　マジカル頭脳プレー
- ●ステージ?　クイズ トレンディー

上記をヒントに開発したクイズゲーム集大成

クイズ
『T・V合衆国 Q&Q』

非常識
常識

テレビ番組
まとめて一発
このゲーム!!

＊仕様は予告なく変更される場合がありますので、予めご了承下さい。

DYNAXマザーボードシステム　第1弾・麻雀やるなら、第2弾・華をやらねば、第3弾・麻雀コミック劇場、第4弾・華天使。第6弾：乞う御期待!!

DYNAX INC.
17-1, HATTAN, NIJUKKENYA, MORIYAMA-KU, NAGOYA, JAPAN
TEL 052-791-4113　FAX 8152-791-4168

中日本リース株式会社
〒463 名古屋市守山区廿軒家八反17-1 NLビル1F　TEL 052-791-4111(代)　FAX-791-4168

OCTOBER 15

Game Machine's Best Hit Games 25

■テーブル型ＴＶゲーム機 (TABLE VIDEOS)

今回	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
❶	—	ボンバーマン（アイレム） Atomic Punk (Irem)	7.87
2	2	ストリートファイターII（カプコン） Street Fighter II (Capcom)	7.79
3	1	キング・オブ・ドラゴンズ（カプコン） The King of Dragons (Capcom)	7.68
4	3	サンダードラゴン（ＮＭＫ／テクモ） Thunder Dragon (NMK)	7.45
❺	—	スーパー・ワールドスタジアム（ナムコ） Super World Stadium (Namco)	7.36
6	6	クラッチヒッター（セガ社） Clutch Hitter (Sega)	6.81
7	5	クイズクエスト（タイトー） Quiz Quest* (Taito)	6.76
8	4	クライムファイターズ 2（コナミ） Vendetta [Crime Fighters 2] (Konami)	6.53
❾	10	がくえんパラダイス（ＮＭＫ／テクモ） Quiz School Paradise* (NMK)	6.24
10	8	デスブレイド（データイースト／テクモ） Mutant Fighters [Death Brade] (Data East)	6.13
11	9	スーパーバレー '91（ビデオシステム） Power Spikes (Video System)	6.12
12	11	ザ・シンプソンズ（コナミ） The Simpsons (Konami)	6.08
⓭	18	上海 II（サン電子） Shanghai II (Sun Electronics)	5.92
14	7	とうしんブレイザーズ（ビデオシステム／テクモ） Karate Blazer (Video System)	5.92
⓯	25	あしたのジョー伝説（ＳＮＫネオジオ） Legend of Success Joe (SNK)	5.68
16	14	ハットトリックヒーロー（タイトー） Hat Trick Hero [Football Champ] (Taito)	5.67
⓱	19	クイズ三国志（カプコン） Quiz-Romance of The Three Kingdoms* (Capcom)	5.60
⓲	24	テトリス（セガ社） Tetris (Sega)	5.55
⓳	28	コラムス（セガ社） Columns (Sega)	5.54
20	12	D.D.クルー（セガ社） D.D. Crew (Sega)	5.53
㉑	30	クイズ殿様の野望（カプコン） Quiz Lords' Adventure* (Capcom)	5.52
㉒	31	ダイナミックＣＣ（セガ社） Dynamic CC (Sega)	5.51
23	15	クイズ宿題をわすれました！（セガ社） Quiz My Home Work* (Sega)	5.50
24	16	クイズ大捜査線（ＳＮＫネオジオ） Quiz-Dragnet* (SNK)	5.49
25	22	ワールドスタジアム '90（ナムコ） World Stadium '90 (Namco)	5.46

* The Traditional Japanese Games or Japanese Quiz Game, etc.

評価 (RATING) 調査ロケーションの設置機種を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断によるデータを集計、その平均値を示したもの。数字の意味は10：これ以上ない爆発的な人気と売上げ、9：すばらしい人気と売上げ、8：大変いい人気と売上げ、7：いい人気と売上げ、6：まあいい人気と売上げ、5：平均的なもの、4：平均以下(以下省略)

■アップライト、コックピット型ＴＶゲーム機 (UPRIGHT / COCKPIT VIDEOS)

今回	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	スターブレード（ナムコ） Starblade (Namco)	9.36
❷	3	ファイナルラップ 2（デラックス）（ナムコ） Final Lap 2 (Deluxe) (Namco)	8.77
3	2	ドライバーズアイ（ナムコ） Driver's Eye (Namco)	8.44
4	4	ファイナルラップ 2（スタンダード）（ナムコ） Final Lap 2 (Standard) (Namco)	7.81
❺	—	レールチェイス（セガ社） Rail Chase (Sega)	7.11
❻	7	ラッドラリー（セガ社） Rad Rally (Sega)	7.10
7	5	ゴーリーゴースト（ナムコ） Golly Ghost (Namco)	7.06
8	6	スティールガンナー（ナムコ） Steel Gunner (Namco)	6.64
9	8	クライムファイターズ 2（コナミ） Vendetta [Crime Fighters 2] (Konami)	6.10
10	9	ＧＰライダー（ライドオン）（セガ社） GP Rider (Ride-On) (Sega)	6.09
⓫	12	スーパーモナコＧＰ（デラックス）（セガ社） Super Monaco GP (Deluxe) (Sega)	6.07
12	10	ラッドモビール（デラックス）（セガ社） Rad Mobile (Deluxe) (Sega)	6.06
⓭	14	アウトラン（デラックス）（セガ社） Out Run (Deluxe) (Sega)	6.00
14	11	スペースガン（タイトー） Space Gun (Taito)	5.79
15	13	Ｇ－ＬＯＣ（デラックス）（セガ社） G-LOC (Deluxe) (Sega)	5.75

■麻雀ＴＶゲーム機 (MAHJONG VIDEOS)

今回	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	グッとＥ雀（セイブ／テクモ） Mahjong More Lucky* (Seibu/Tecmo)	6.36
❷	3	クイズ麻雀！早くヤッてよ（日本物産） Quiz Mahjong* (Nichibutsu)	5.87
❸	4	熱血麻雀宣言！（ビデオシステム） Mahjong After 5* (Video System)	5.35
4	2	麻雀コミック道場（中日本リース） Mahjong Comic Dojo* (Dynax)	5.33
5	5	とってもＥ雀（セイブ／テクモ） Mahjong Very Lucky* (Seibu/Tecmo)	5.32

■フリッパー (FLIPPERS)

今回	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	ザ・マシン（ウィリアムズ） The Machine (Williams)	7.33
❷	4	ティーンタートルズ（データイースト） TMNT Turtles (Deta East)	7.00
3	3	シンプソンズ（データイースト） The Simpsons (Data East)	6.50
❹	6	チェックポイント（データイースト） Check Point (Data East)	6.45
5	2	ファンハウス（ウィリアムズ） Funhouse (Williams)	6.00

米国「リプレイ」誌 ザ・プレイヤーズ・チョイス

10月号から

アップライト・ビデオ

	機種名（メーカー名）	評価
1	スチールトーレン（アタリゲームズ）	9.60
2	レッスルフェスト（テクノス）	9.38
3	ロードライアット（アタリゲームズ）	9.23
4	レースドライビング（アタリゲームズ）	8.94
5	スティールガンナー（ナムコ）	8.72
6	ファイナルラップ 2（ナムコ）	8.52
7	ハードドライビング（アタリゲームズ）	8.34
8	シスコヒート（ジャレコ）	8.21
9	ベンデッタ〔クライムファイター2〕（コナミ）	8.14
10	マッドドッグ・マックリー（ベトソン）	8.14
11	タイムトラベラー（セガ社）	8.00
12	スペースガン（タイトー）	8.00
13	ファイナルラップ（ナムコ／アタリゲームズ）	7.97
14	フォートラックス（ナムコ／アタリゲームズ）	7.92
15	ＧＰライダー（セガ社）	7.83
16	インディヒート（レーランド）	7.80
17	ザ・シンプソンズ（コナミ）	7.77
18	Ｇ－ＬＯＣ（セガ社）	7.69
19	ラッドモビール（セガ社）	7.60
20	ギャラクシーフォース（セガ社）	7.50

フリッパー

	機種名（メーカー名）	評価
1	ターミネーター 2（ウィリアムズ）	9.66
2	ファンハウス（ウィリアムズ）	8.59
3	ザ・マシン（ウィリアムズ）	8.51
4	ギリガンズ・アイランド（ミッドウェー）	8.38
5	パーティーゾーン（ミッドウェー）	8.33
6	バットマン（データイースト）	7.86
7	チェックポイント（データイースト）	7.55
8	ＴＭＮＴタートルズ（データイースト）	7.51
9	ザ・シンプソンズ（データイースト）	7.47
10	アースシェイカー（ウィリアムズ）	7.47

ベスト・ソフトウェア

	機種名（メーカー名）	評価
1	ストリートファイター II（カプコン）	9.55
2	クラッチヒッター（セガ社）	8.50
3	スーパーベースボール2020（ＳＮＫネオジオ）	8.13
4	クロスソード（ＳＮＫネオジオ）	7.94
5	センゴク〔戦国伝承〕（ＳＮＫネオジオ）	7.75
6	バーニングファイト（ＳＮＫネオジオ）	7.69
7	ライデン〔雷電〕（セイブ／ファブテック）	7.49
8	ファイナルファイト（カプコン）	7.46
9	キング・オブ・ザ・モンスターズ（ＳＮＫネオジオ）	7.29
10	ターボフォース（ビデオシステム／マックオリバー）	7.17
11	ギャルズパニック（カネコ）	7.14
12	ハイインパクト（ウィリアムズ）	7.11
13	オフロード・トラックパック（レーランド）	7.02
14	ブルーズ・ジャーニー〔ラギ〕（ＳＮＫネオジオ）	7.00
15	ガンフォース（アイレム）	6.85
16	キャリア・エアウィング〔ＵＳネイビー〕（カプコン）	6.82
17	ＭＶＰ（セガ社）	6.77
18	サイバーリップ（ＳＮＫネオジオ）	6.72
19	ケーブマンニンジャ〔戦え原始人・ジョー＆マック〕（データイースト）	6.71
20	ニンジャコンバット（ＳＮＫネオジオ）	6.63
21	リーグボウリング（ＳＮＫネオジオ）	6.63
22	ブラッドブラザーズ（ＴＡＤ／ファブテック）	6.60
23	ゴーストパイロット（ＳＮＫネオジオ）	6.55
24	ハイドラ（アタリゲームズ）	6.46
25	ＷＷＦスーパースターズ（テクノス）	6.45

ベスト・ニュービデオ

	機種名（メーカー名）	評価
1	ドラゴンズレア II（レーランド）	9.00
2	ダブルアクセル〔パワーホイールズ〕（タイトー）	9.00
3	ソニックブラストマン（タイトー）	9.00

© 1991 Replay Magazine 《本紙特約》 調査方法は本紙「ベストヒットゲームズ25」と同様だが、アップライト中心の米国市場なので分類など異なる点がある。日本語版にするに当たり機種名、開発メーカー名などの註を加えた。

CAPCOM

CPシステム第17弾

CAPTAIN COMMANDO™

© CAPCOM 1991 ALL RIGHTS RESERVED.

4人同時プレイ

大迫力の究極アクションゲーム！

4P専用筐体

（この筐体は開発中のものです。）

株式会社カプコン®
本社事務所 〒540 大阪市中央区常盤町2丁目1番12号 TEL(06) 946-6622代 FAX(06) 946-2077
東京支店 〒163 東京都新宿区西新宿2丁目6番1号（新宿住友ビル43階） TEL(03)3340-0700代 FAX(03)3340-0701
松原事業所 〒580 大阪府松原市上田8丁目15番12号 TEL(0723)30-1902代 FAX(0723)30-2016

Overseas Readers Column

JAMMA Show '92 — August In Makuhari

On September 5, Japan Amusement Machinery Manufacturers Association (JAMMA) held a special board directors' meeting to discuss the venue of next years JAMMA show. The proposed new venue is Makuhari Messe where three halls have suddenly become available August 27-29.

However, while the larger show space would be welcome, many objections to the August date were raised – August is Japanese operators' busiest month – and a decision on the matter was deferred.

A proposal drawing opposition from amusement game distributors and kiddie ride manufacturers was the suggestion to allow home video game manufacturers to exhibit at the JAMMA show. Major manufacturers, active in both coin-op and consumer, are eager for the additional exposure for their consumer products. However, the concern is that this, combined with the suggestion to open the final day to the public, would completely obscure the show's original purpose.

Due to the strong objections, the board of directors decided to re-examine the proposals and hold an emergency meeting on the matter in the afternoon of the first day of the JAMMA show.

At the same meeting on September 5, it was decided to re-admit Coin Journal Co., Ltd. to JAMMA. Coin Journal was expelled from the association in 1983 for its persistent carrying of gambling machine advertisements. The motion to re-admit it was proposed by Jaleco's Kanazawa, a JAMMA director.

JAMMA vice-chairman Nakayama of Sega protested that Coin Journal should not be re-admitted until it is clear it has mended its ways. Jaleco's Kanazawa defended the decision saying: "Coin Journal's standard of advertising has improved and most of the major manufacturers now advertise in the magazine. With Coin Journal not being a JAMMA member, it is very difficult for JAMMA's "Healthy Amusement Committee" to get it to tow the line. This is the main reason for re-admitting Coin Journal."

This is the first time a JAMMA member once expelled has been re-admitted. It has not been proven, however, that Coin Journal basic attitude has changed.

The people who attended the "Summit Meeting" were (l–r) Frank Ballouz, James Trucano, Masaya Nakamura, William Rickett, Eugene Urso, Shunji Iki and Bob Fay

Sakamoto For President Of Konami USA

On September 1, Susumu Sakamoto was appointed president of Konami Inc., IL, U.S., subsidiary of Konami Co., Ltd., Kobe. Up until now, Konami Co., Ltd. president, Fumihiro Hishikawa, doubled as president of Konami Inc. Of Mr. Sakamoto's appointment, Mr. Hishikawa said: "I have been looking for a suitable person for some time and am happy to welcome Mr. Sakamoto."

Exports account for about 75% of Konami Co.'s revenue (incl. income from coin-op and home video). As Konami's largest single overseas market is the U.S., president of Konami Inc. is a top priority position. Sakamoto was previously with Mitsui Bank (now Mitsui-Taiyo-Kobe Bank) and was stationed in the Paris office for five years and the Belgian office for two years due to his fluent English and French.

Konami supply the European market through Konami Europe GmbH, their subsidiary in Frankfurt, Germany.

JAMMA's Nakamura Enjoys Las Vegas "Summit"

At the AMOA Expo '91 (September 11–14, Las Vegas Convention Center), the presidents of AAMA, AMOA and JAMMA held a "summit meeting", marking an important political milestone for the U.S. and Japanese coin machine industry. The first meeting of its kind was the result of months of planning and represented a vital first step in drawing the various elements of the coin-op industry into closer contact and cooperation.

The meeting was hosted by Masaya Nakamura, president of JAMMA, on Septemver 13 and commenced from 8:30 A.M. in his suite. Those attending were James Trucano, president of AMOA; Eugene Urso, president-elect of AMOA; William Rickett, president of AAMA; Frank Ballouz, past president of AAMA; Robert Fay, executive vice president of AAMA; Masaya Nakamura, president of JAMMA, and Shunji Iki, special assistant to the president of JAMMA.

Intensive discussions were held on a wide range of fundamental issues relative to the betterment of the industry. A very productive meeting which was held in a cordial atmosphere ended with a commitment being made by all parties to strive for better communication and understanding among the three associations.

Sammy Ind. Moves Its Head Office

Sammy Industry Co., Ltd., Tokyo, has moved its head office to a larger building in anticipation of expanded operations now that it has re-entered the amusement business as a video game manufacturer.

On September 24, an opening reception held in the new building was attended by about 300 guests from both the pachinko and amusement industries. Sammy's operations, general affairs and accounting depts as well as the president's office transferred to the new building in early September and the amusement and development departments plan to move on October 19, Sammy's new address:

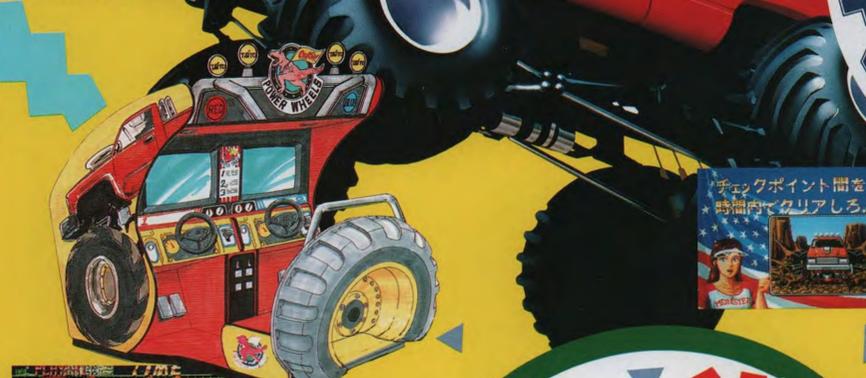
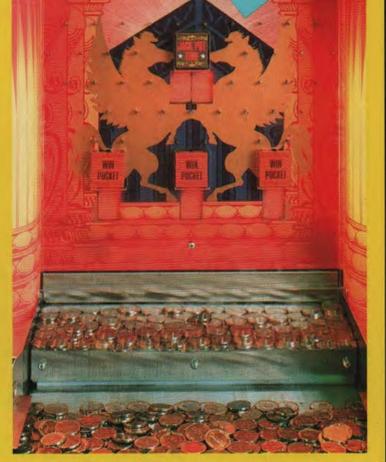
Sammy Industry Co., Ltd.
2-23-2, Higashi-Ikebukuro,
Toshima-ku, Tokyo 170
(phone) 03-5950-3760

Editor: *Masumi Akagi*
Amusement Press, Inc.
18-2, Doyamacho, Kita-ku,
Osaka, 530 Japan
faxphone (81) 6-314-3821

© 1991 Amusement Press, Inc.

●全てが手作り……だから安心
機関車も連結客車も本物感あふれる豪華な造り。また、いざという時に様々なシステムで対応し、安心してお乗りいただけます。

●現場に合ったシステム作り
遊園列車からロケーション作り・メンテナンスまでトータルで考えます。

進歩はいつも朝日から……………
ASAHI ENGINEERING Co., Ltd.
朝日エンジニアリング株式会社
大阪営業本部
〒599-03 大阪府泉南郡岬町淡輪1387-2
TEL.0724(94)0783 FAX.0724(94)2195

衝突!! 転落!! 大暴走!! 超迫力の怪物マシンが大集合だ!!
キャッチ・ザ・ハート ── TAITO
CRASH!
POWER WHEELS
チェックポイント間を、時間内でクリアしろ！
2人用
レースゲームマシン パワーホイールズ
●セールスポイント
ライバル車とぶつかったり、障害物を破壊しながら豪快にレースを行う新しいタイプの対戦ドライブゲーム。誰でも気軽にプレイできる操作のしやすさと、臨場感溢れる迫力の映像が魅力。お店の盛り上がり感を演出。
●ルール
①プレイ人数：２人（途中参加可能、ただし単独プレイ）
ラウンド数：４ラウンドからセレクト
②ゲームオーバー条件：タイムオーバー時、ゴールイン時
●操作方法
操作系：ハンドル（ロックTOロック）、アクセル、ブレーキ、ニトロスイッチ（爆発的なスピードアップ）、L←→H２段シフト、スタートボタン
●筐体仕様
サイズ：W1220mm×D1625mm×H1825mm／重量：225kg／消費電力：AC100V・50／60Hz／200W／最大消費電流：3.8A／電取番号：▽95-3651
みんなで遊んで誰もが楽しい!!
ヤング、女性、お子さまetc.誰でも楽しく遊べてしまうタイトーゲーム・ラインナップ!!
ラッキーチャンスでボーナスプレイが楽しめる!!
ヤング・アダルト・女性達に人気集中のゴージャスなマシン!!
LUCKY CHANCE!
●景品サイズ・容量
150mm×250mm以内のヌイグルミ400個程度
2人用ニュークレーンマシン カプリチオ
CAPRICCIO™
●セールスポイント
LEDルーレットでアタリが出たらボーナスプレイが楽しめるラッキーチャンス機能。大きな景品スペースで魅力のグッズが一目瞭然など、アーケードありにはもってこいです。
●その他特徴
8パターンのサウンドプログラムを内蔵。四季折々のサウンドに加えてお正月・子供の日・夏祭り・クリスマスのイベントにあわせたタイムリーなサウンドが選択できます。
●筐体仕様
サイズ：W1760mm×D880mm×H1940mm／重量：185kg／消費電力：110W（AC100V・50／60Hz）／最大消費電流：1.6A／電取番号：▽91-35355
メダルゲーム機の設置運営につきましては「メダルゲーム場運営基準」を守ってご使用下さい。
※筐体全体の色はパネル部と同じ「ピンク」になります。
JEWELY GOLD™
3人用プッシャーマシン
ジュエリーゴールド
●セールスポイント
LED 仕様のピンパネにより多彩な払い出しを行い、プレイヤーを引きつけます。また片面型ですので省スペースに最適。設置場所を選びません。
●遊び方
メダルがピンパネを落下し、中心のLED2ケタ部を通過すると表示がストップし、タイムを減算。表示タイム内に下部LEDを通過させるとその枚数が払い出されます。
●筐体仕様
サイズ：W1360mm×D800mm×H1932mm／重量：260kg／消費電力：600W（AC100V 50／60Hz）／最大消費電流：11.7A／電取番号：▽91-34292
株式会社タイトー
本社:〒102 東京都千代田区平河町2-5-3
TEL：(03)3222-4888(大代表)
©TAITO CORP. 1991 ※仕様外観は、改良の為、予告なく変更することがあります。